2 DVD

PEŁNE WERSJE GIER

BIOSHOCK 2

KING'S BOUNTY WOJOWNICY PÓŁNOCY PL

ARMORED WARFARE

KOD O WARTOŚCI 70 ZŁ

NR 02/2016 (252) OD 12.01.2016 DO 08.02.2016 INDEX: 334561 CENA 15 ZŁ 99 GR W TYM 8% VAT

CD-ACTION

PODSUMOWANIE 2015 GRY I TECHNOLOGIE

ZAPOWIEDZI

HITMAN

FINAL FANTASY VII REMAKE

JUŻ GRALIŚMY

UNCHARTED 4 KRES ZŁODZIEJA

GHOST IN THE SHELL

RECENZJE

ELITE DANGEROUS HORIZONS

DIRT RALLY

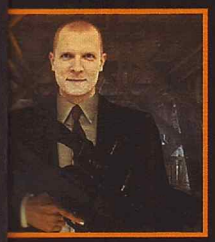
SYMULATOR FARMY 2016

MEGATEST

AKCESORIA DLA GRACZY

PORADNIK

ROBIMY GRĘ W UNITY



CZAS NADRABIANIA

Mało jest tak nieobfitujących w premiery tygodni jak te w drugiej połowie grudnia i na początku stycznia. To idealny czas na to, by likwidować „kupki wstydu" i nie przejmować się nowymi premierami. Dlatego w tym numerze poświęcamy bardzo dużo miejsca, by przypomnieć (i wskazać najlepsze) gry ubiegłego roku. Nie oznacza to jednak, że recenzje i zapowiedzi są puste – przeciwnie. Oprócz zapowiedzi murowanych hit(man)ów poświęcamy też więcej niż zwykle miejsca grom bardziej niszowym, ale również godnym uwagi.

Mamy także niespodziankę dla tych, którzy chcieliby sprawdzić konkurencję WoT-a, czyli warty ponad 70 złotych (!!!) kod bonusowy do Armored Warfare. Inne dodatki, śmiem twierdzić, też są niczego sobie. To co? Pozostaje życzyć...

Miłej lektury, dobrej zabawy!
Maciek Kuc

POLECAMY

gem: Zakładając, że kompletnie nie znałbym treści bieżącego numeru, a miałbym tylko 4 minuty na jego przejrzenie – poświęciłbym je na reckę Guns, Gore & Cannoli pióra mistrza CormaCa. I nie dlatego, że byłem napalony na tę gierę na długo, nim poczęty został najstarszy z jej twórców, bo szczerze mówiąc, nie zamierzam w nią grać. Powód jest prostszy, ale i lepszy – zaciekawił mnie jego wstęp, rozbawiło rozwinięcie i przekonało zakończenie. Oby więcej tak znakomitych, potoczystych i lekkostrawnych tekstów.

Al: Recenzje recenzjami, ale raz, że swoich polecać nie wypada, a dwa, że mamy poradnik, który pokazuje, jak grę stworzyć. I to nie w jakimś tam GameMakerze, tylko w Unity! Angry Birds 2, Pillars of Eternity, Cities: Skylines czy Ori and the Blind Forest – one wszystkie używają tego silnika. Oczywiście na początek będzie coś prostszego, bo platformówka, ale za to z Klarą i materacami w rolach głównych.

Papkin: Gdy EA przesunęło premierę The Sims 4: Spotkajmy się, me policzki zrosiły wodospady łez gorzkich jak siarkofrut, którym musiałem byłem zwliżać przez miesiąc usta, by przytępić igły, jakie boleśnie kąsały serce, i by uciszyć jęki anihilowanej duszy. Konający papieros syczał w popielniczce, a ja, gorejąc jako i on, w agonii wyczekiwałem na pocałunek kostuchy. Gra już jednak jest, a jej recenzję popełnił nasz arcyzdolny narybek!

SPIS TREŚCI

GRY

Info ... 004

W PRODUKCJI

Final Fantasy VII Remake ... 016
Yakuza Zero ... 018
Way to the Woods ... 019
Hitman ... 020
Hob ... 022

JUŻ GRALIŚMY

Ghost in the Shell: Stand Alone Complex – First Assault Online ... 024
Uncharted 4: Kres złodzieja ... 026
Tempest ... 028
Hurtworld ... 029
The Isle ... 030
Descent: Underground ... 032
Indivisible ... 034
RWBY: Grim Eclipse ... 035

RECENZJE

Elite Dangerous: Horizons ... 036
FIM Speedway Grand Prix 15 ... 042
Turok ... 043
Zombie Vikings ... 043
Total War: Attila – Age of Charlemagne ... 044
Starpoint Gemini 2 ... 045
Yakuza 5 ... 046
Ben and Ed ... 047
Dr. Langeskov, The Tiger, and The... ... 047
Bloodborne: The Old Hunters ... 048
Guns, Gore & Cannoli ... 050
Loot Hound ... 051
Reveal The Deep ... 051
Dirt Rally ... 052
Batman: Arkham Knight – Przepustka sezonowa ... 054
Fat Princess Adventures ... 055
Steel Ocean ... 056
Valhalla Hills ... 057
The Sims 4: Spotkajmy się ... 058
Deadpool ... 059
Lightning Returns: Final Fantasy XIII ... 059
Xenoblade Chronicles X ... 060
Symulator Farmy 2016 ... 062
Fast Racing Neo ... 063
Mario Tennis: Ultra Smash ... 063
Nuclear Throne ... 064
Mordheim: City of the Damned ... 065
Gry mobilne ... 066

PUBLICYSTYKA

Gra roku 2015 ... 070
StarWalker ... 084
Gdzie krasnoludy zimują ... 086
Zombie w Call of Duty? To się nie sprzeda ... 088
Sinclair QL – kwantowy bubel ... 090
Felieton: Gdzie się podział styl? ... 092
Felieton: Kocham nowe konsole! ... 093
Tak/nie: płatne ekskluziwy ... 094
Dałbym dychę: Psychonauts ... 095
Szpile ... 130

TECHNOLOGIE

Info ... 100

MEGAPORADNIK

Peryferia dla każdego gracza ... 104

TESTY

Apple iPhone 6s Plus ... 112
Samsung Galaxy S6 Edge Plus ... 112
Microsoft Surface 4 Pro ... 113
Acer Aspire V 13 V3-371-55EH ... 113
Monitor ultrapanoramiczny Philips BDM3490UC ... 114
Komputer NTT Game W990G-O213 ... 114
Słuchawki Creative SB Blaze ... 116
Słuchawki bezprzewodowe Turtle Beach Ear Force Stealth 450 ... 116
Tablet Lenovo Yoga Tab 3 ... 117
Smartfon Meizu M2 ... 117
Smartfon Motorola X Play ... 117
Słuchawki dokanałowe Snab EP-101M ... 117
Jednostka centralna – Windows 10 w wersji mobilnej ... 118
Microsoft Lumia 950 ... 119

PORADNIK

Robimy platformówkę – kurs Unity część 1 ... 120

INNE

Na Luzie ... 096
Action Redaction ... 124
Prenumerata ... 127
Zawartość DVD ... 128

INDEKS GIER

Afterland ... 068
Alpacalypse ... 069
Armikrog ... 073
Badland 2 ... 068
Batman: Arkham Knight – Przepustka sezonowa ... 054
Batman: Arkham Knight ... 079, 080
Battlefield Hardline ... 075
Ben and Ed ... 047
Bloodborne: The Old Hunters ... 048
Cities: Skylines ... 071
Codex: The Warrior ... 069
Cut the Rope: Magic ... 068
Deadpool ... 059
Descent: Underground ... 032
Dirt Rally ... 052
Dr. Langeskov, The Tiger, and The... ... 047
Dwarf Fortress ... 086
Dying Light ... 075
Dzik Challenge ... 067
Elite Dangerous ... 074
Elite Dangerous: Horizons ... 036
Evolve ... 077
Fallout 4 ... 076, 078
Fantasy War Tactics ... 067
Fast Like a Fox ... 067
Fast Racing Neo ... 063
Fat Princess Adventures ... 055
FIM Speedway Grand Prix 15 ... 042
Final Fantasy VII Remake ... 016
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex – First Assault Online ... 024
Grand Theft Auto V ... 072
Grand Theft Auto: Liberty City Stories ... 068
Guns, Gore & Cannoli ... 050
Hatred ... 071
Heroes of the Storm ... 071
Hitman ... 020
Hob ... 022
Hurtworld ... 029
Indivisible ... 034
Isle, The ... 030
Lightning Returns: Final Fantasy XIII ... 059
Loot Hound ... 051
Mabinogi Duel ... 066
Magic: The Gathering – Puzzle Quest ... 068
Mario & Luigi: Paper Jam Bros. ... 069
Mario Tennis: Ultra Smash ... 063
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain ... 077
Metro 2033: Wojny ... 066
Mordheim: City of the Damned ... 065
Need for Speed ... 079
Nintendo Badge Arcade ... 067
Nuclear Throne ... 064
Order, The: 1886 ... 074
Ori and the Blind Forest ... 073
Pillars of Eternity ... 075
Psychonauts ... 095
QuickBoy ... 069
Raven's Cry ... 072
Reveal The Deep ... 051
Rise of the Tomb Raider ... 074
RWBY: Grim Eclipse ... 035
Sims 4, The: Spotkajmy się ... 058
Sniper Fury ... 067
Soma ... 072
Splatoon ... 073
Starpoint Gemini 2 ... 045
SteamWorld Heist ... 069
Steel Ocean ... 056
Symulator Farmy 2016 ... 062
Tempest ... 028
Tony Hawk's Pro Skater 5 ... 078
Total War: Attila – Age of Charlemagne ... 044
Turok ... 043
Uncharted 4: Kres złodzieja ... 026
Undertale ... 076
Valhalla Hills ... 057
Way to the Woods ... 019
Wiedźmin 3: Dziki Gon ... 080
Xenoblade Chronicles X ... 060
Yakuza 5 ... 046
Yakuza Zero ... 018
Zombie Vikings ... 043

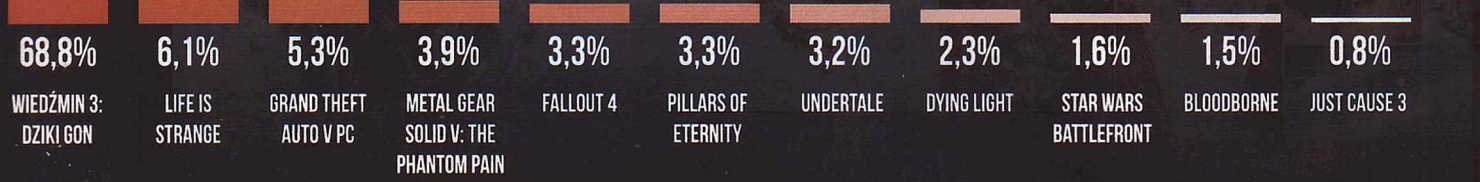
WYDARZENIE NUMERU

TO BYŁ ROK!

Podsumowuje wasze wybory: **MQc**

Wiedźmin 3: Dziki Gon zdobył wszystkie najważniejsze trofea w tym roku. Teraz dostanie jeszcze jedno, to z naszego punktu widzenia najistotniejsze: tytuł Gry Roku Czytelników CD-Action!

Jak nakazuje tradycja, w grudniu na naszej stronie internetowej przeprowadziliśmy plebiscyt. Nie chcieliśmy sami wybrać tytułów, spośród których mogliście wytypować najlepszy, więc zamiast tego poprosiliśmy was o podanie propozycji. Każdy użytkownik mógł wybrać tylko jedną grę. Ponad 50% wskazało Wiedźmina. Właściwe głosowanie, czyli wybranie tej najważniejszej produkcji spośród 10 najpopularniejszych w ankiecie, było więc już wyłącznie formalnością. Pełną listę widzicie poniżej, a o tym, jak głosowali redaktorzy i co na ten temat mają do powiedzenia, możecie poczytać w dużym podsumowaniu na stronie 70.



68,8%	6,1%	5,3%	3,9%	3,3%	3,3%	3,2%	2,3%	1,6%	1,5%	0,8%
WIEDŹMIN 3: DZIKI GON	LIFE IS STRANGE	GRAND THEFT AUTO V PC	METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN	FALLOUT 4	PILLARS OF ETERNITY	UNDERTALE	DYING LIGHT	STAR WARS BATTLEFRONT	BLOODBORNE	JUST CAUSE 3

Wybór najlepszej z gier to nie koniec plebiscytów. Poprosiliśmy was też o wytypowanie dwóch innych rzeczy: najlepszej okładki z CD-Action z 2015 roku i najlepszej pełnej wersji. I tutaj spotkały nas nie lada niespodzianki.

W okładkach znów wygrał... Wiedźmin. Jasne: grafika była bardzo ładna, to, że „przechodziła" też na ostatnią stronę magazynu, było miłym dodatkiem. Ale i tak mam nieodparte wrażenie, że wybór padł właśnie na nią ze względu na to, że gra CDP Red w tym roku po prostu pozamiatała wszystko i wszystkich. Poza tym spodobała wam się psychodeliczna okładka z Hotline Miami i jubileuszowa, 250.

CD-Action to także pełne wersje dołączane co numer do magazynu, więc postanowiliśmy wybrać i wśród nich tę najlepszą. Spośród ponad 40 tytułów, które dołączyliśmy do pisma w ciągu ostatnich 12 miesięcy, wygrał oczywiście Wiedź... No dobra, i tu na pewno by wygrał, ale że nie można było tym razem na niego głosować, batalia była dużo bardziej zacięta. Od początku do końca jednak prowadzący był jeden – i to w dodatku metrykalnie najstarsza gra, jaką daliśmy: HoMM III. Udowodniliście, że liczy się dla was nie grafika i wodotryski, ale czysta, nieskrępowana grywalność. Którą zresztą ocieka i reszta gier z pierwszej piątki.

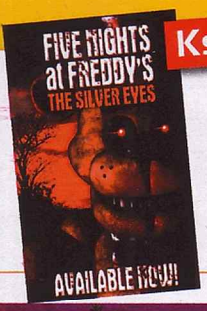
10%	HEROES OF MIGHT AND MAGIC III: ZŁOTA EDYCJA PL
8,47%	BATMAN: ARKHAM ASYLUM
7,42%	CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER PL
7,39%	BIOSHOCK
7,28%	STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II

Źródło: www.cdaction.pl

W końcu kampania w The Long Dark!

PC XBO Survival The Long Dark zadebiutuje już wiosną. Do dotychczasowego sandboksa dojdzie tryb fabularny, który od premiery będzie wychodził przez cały 2016 w kilku 2-, 3-godzinnych odcinkach aż do zakończenia pierwszego sezonu (!). Większość kampanii, obserwowanej z perspektywy dwóch postaci, będzie rozgrywać się na obszarach znanych z bety.

www.hinterlandgames.com

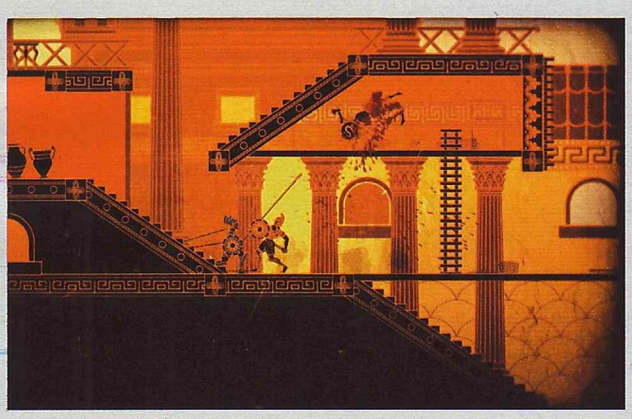


Książka

Five Nights at Freddy's: The Silver Eyes

BIZ Już się przestraszyliśmy, że Scott Cawthon zapowiedział kolejną grę, zwłaszcza że jeszcze nie wydał erpegowego spin-offa serii, World. Na szczęście to tylko prawie 500-stronicowa, osadzona w przybytku Freddy Fazbear's Pizza powieść, którą napisał wespół z Kirą Breed-Wrisley.

www.scottgames.com



Apotheon Arena

PC PS4 Pamiętacie jeszcze Apotheona, ciepło przyjętego platformowego action erpega, który wyglądał jak greckie malarstwo czarnofigurowe? Jeśli tak, ucieszy was wiadomość, że twórcy stworzyli pełnoprawne multi. W dodatku zostało ono wydane jako spin-off, więc po Arenę mogą sięgnąć nawet ci, którzy do tej pory ze starożytnym Apotheonem nie mieli do czynienia.

www.apotheongame.com

Qasir al-Wasat

PC Dawno, dawno temu wynalazłam (9kier) demo Qasir al-Wasat: A Night in-Between – znajdziecie je na płycie w CDA 05/2013 – i zauroczyło mnie zarówno grafiką, jak i baśniowym klimatem „Księgi tysiąca i jednej nocy". W ciągu 2,5 roku zdążyłam o niej zapomnieć, a teraz okazuje się, że już 19 stycznia ta orientalna skradanka z elementami logicznymi – w której wcielasz się w niewidzialnego demona przywołanego do XII-wiecznej Syrii i zabijasz ludzi w turbanach – ukaże się na Steamie jako Qasir al-Wasat: International Edition. Świetna wiadomość na początek roku!

www.qasirgame.com

Co słychać u CDP Red?

BIZ Od października wiemy już, że w pierwszej połowie 2016 ukaże się kolejny dodatek do Dzikiego Gonu – Krew i Wino. Poniżej możecie zobaczyć, jak dobrze prezentują się pierwsze udostępnione przez Redów screeny z rozszerzenia. Pierwszy przedstawia pałac w Beauclair, czyli stolicy księstwa Toussaint, a drugi winnicę. Z innych wieści – ze studia wyciekła przybliżona data Cyberpunka 2077, o którym twórcy w zasadzie milczą od wypuszczenia jedynego (ale jakże nieziemskiego!) zwiastuna. Zgodnie z plotką tytuł miałby ukazać się pod koniec roku, ale CDP Red odpowiedziało, że nie komentuje plotek, a gra pojawi się, kiedy będzie gotowa. W skrócie: dalej nic nie wiemy, ale możemy mieć nadzieję.

pl.cdprojektred.com

„Będę robił gry, dopóki nie umrę"
~ Hideo Kojima
szef Kojima Productions o swoich planach na przyszłość.

Co u Kojimy...

BIZ Kojima nieźle sobie poczyna po rozstaniu z Konami. Przede wszystkim założył nowe studio, niezależne Kojima Productions, które ze względu na brak praw do marki nie będzie mogło zajmować się ani kolejnymi odsłonami Metal Gear Solid, ani Silent Hill. Dobrą nowinę przekazał w połowie grudnia, kiedy to skończyła się jego umowa z Konami, ale z raportu wynika to, że z firmą pożegnał się już w październiku. W składzie znajdą się również inni weterani MGS-ów – Kenichiro Imaizumi oraz Yoji Shinkawa. Co więcej, na YouTubie PlayStation pojawił się pełen okrągłych zdań (i Kojimy z zarostem!) filmik zapowiadający współpracę developera z Sony. Kojima pracuje nad nową grą, która ukaże się na PS4 jako czasowy exclusive, a następnie na PC – choć informacja o blaszakach nie jest jeszcze potwierdzona, jako że ćwierk na ten temat zniknął z Twittera. Kojima mówi o franczyzie, więc najpewniej możemy spodziewać się od razu całej serii. Wiadomo też, że w nowej produkcji pojawią się mechy.

www.youtube.com/user/PlayStationAsia

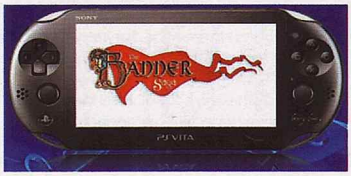
...i co u Konami

BIZ Jeszcze nie wszyscy z redakcji zdążyli ograć Phantom Paina, a Konami już zatrudnia pod kątem nowej odsłony Metal Gear Solid. W zasadzie nas to nie dziwi, bo japońska firma, z którą niedawno rozstał się Kojima, już w marcu zapowiadała serię produktów związanych z marką. Szczegółów (ani nawet ogółów...) dotyczących kolejnych MGS-ów na razie nie znamy.

www.konami-europe.com

Przypominajka

W ciągu ostatniego roku Konami usunęło ślady wszelkiej bytności Kojimy z materiałów marketingowych Phantom Paina, anulowało jego projekt z reżyserem Guillermo del Toro, zmieniło nazwę studia KP w Los Angeles, a ostatnio całkiem je zamknęło. Było też ponoć powodem, dla którego Kojima nie tylko nie odebrał nagrody za Phantom Paina, ale i wcale nie pojawił się na rozdaniu nagród The Game Awards.



The Banner Saga na nowych platformach

PC PS4 PSV XBO And iOS Pierwsza część wikińskiej sagi wyjdzie na PS4 i XBO 13 stycznia. Wersja na Vitę, która najpierw była opóźniana, a potem została anulowana, znów trafiła do grafiku Stoic – jednak chyba nikt się z nią nie spieszy, bo więcej dowiemy się w 2016.

www.stoicstudio.com

Riot w rękach Tencent

BIZ Chińska firma Tencent wykupiła resztki udziałów w Riot Games, przez co studio twórców LoL-a należy do niej teraz w całości. Na razie poszła za tym tylko zmiana systemu wynagrodzeń. Azjatycki gigant ma już udziały w Activision i Epic Games, jest też chińskim dystrybutorem Candy Crush Sagi.

www.riotgames.com

Steam: świąt nie było

BIZ W pierwszy dzień świąt wskutek DDoS-owego ataku Steam tymczasowo oszalał i dawał użytkownikom dostęp do kont innych graczy. W prawdzie nie można było w ten sposób kupić czegoś za nieswoje pieniądze ani zmienić danych, ale i tak napędziło to stracha tym, którzy mają podpiętą do cyfrowej platformy kartę kredytową lub konto na PayPalu. Obcy ludzie mogli sobie wzajemnie podglądać historię zakupów i inne prywatne dane (34 tysięcy użytkowników, na szczęście bez haseł i pełnych numerów), wskutek czego Valve zamknęło serwery i rozpoczęło łatanie dziur. Następnego dnia wszystko było już w porządku. Ot, taka niespodzianka w środku wyprzedaży!

store.steampowered.com

Gearbox w Quebecu

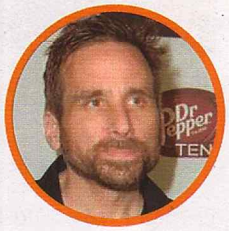
BIZ Twórcom Borderlands dobrze się wiedzie. Najpierw rozbudowali główne gniazdko w Texasie, a teraz – wzorem Bethesdy, która otworzyła oddział w Montrealu – założyli filię w Quebecu i prowadzili rekrutację na 16 stanowisk. Jeszcze w tym roku ma stać się ona pełnoprawnym dużym studiem zdolnym uciągnąć produkcję wysokobudżetowej gry. Dyrektor kreatywny, Pierre-Andre Dery, pracował m.in. w Activision.

www.gearboxsoftware.com

„Gatunek wysokobudżetowych, singlowych, opartych na narracji gier umiera"

~ Ken Levine

współzałożyciel Irrational Games o branży.



Levine o nowym projekcie

BIZ W grudniu Ken Levine zdradził nieco więcej na temat nowej, tajemniczej gry Irrational Games. Najpierw w wywiadzie wygadał się, że jego produkcja będzie osadzona w konwencji science fiction – wspomniał o sztucznej inteligencji, a że poruszył kwestię tego, „co to znaczy być zaprogramowanym", jesteśmy niemal pewni, że pojawi się tam problem człowieczeństwa i świadomości w ogóle. Później, w audycji radiowej „On Point", twórca dodał, że projekt będzie sandboksem w małej skali. Opisał go mianem „narracyjnego Lego". Chce bowiem stworzyć coś narracyjnego (domyślamy się, że chodzi tu o mocną historię, bo za przykład podał serię BioShock), reagującego na poczynania gracza na różne sposoby i mającego potencjał do tego, by po zobaczeniu napisów końcowych odpalić grę ponownie. Jest jeszcze jedna poszlaka, która z kolei wskazuje na FPS-a – na stronie Irrational Games poświęconej rekrutacji przy stanowisku projektanta dodatkowym plusem jest „pasja do bazujących na narracji strzelanek". Czekamy na jakieś konkrety.

www.irrationalgames.com

Wieści z redakcji

Striker już w sprzedaży

W kioskach możecie już dostać Strikera, napędzany entuzjazmem Crossa i Krigora magazyn poświęcony Counter-Strike'owi: Global Offensive, który będzie w sprzedaży do połowy lutego. Zachęcamy do lektury niezależnie od tego, czy jesteście już zaprawieni w bojach, czy dopiero zaczynacie przygodę z podkładaniem bomb i ratowaniem zakładników.

www.facebook.com/csgomag

Nowy numer Craftera

Już niebawem – 2 lutego – pojawi się nowy numer Craftera. Nie tylko wybierzecie się do Kresu, ale również dowiecie się, jak tworzyć własne tekstury, używać komend w trybie single, a także zmieniać świat (np. dodawać nowe biomy) za pomocą modów. Czekamy na wasze opinie!

www.facebook.com/magazyncrafter

OtherTees

Wśród bonusów dołączonych do pisma znajdziecie rabat na ubrania z OtherTees. Kilka osób z redakcji regularnie wchodzi na ich stronę, bo oferują autorskie, interesujące, a przede wszystkim nerdowskie (związane z grami, książkami itd.) wzory, które są dostępne jedynie przez dwie doby. spikain ma chyba z pięć koszulek!

www.othertees.com

Tajny przekaz z CDA 01/2015

Tym razem tajny przekaz był ukryty bardzo (mało) subtelnie – na samym końcu działu Na Luzie, umościł się między linkami do różnych serwisów. Jako pierwszy znalazł go KafarPL (gratulujemy!), a skrócony adres ze strony 107 prowadził do bardzo, bardzo mrocznego zdjęcia enkiego.

6edee.skroc.pl

STEAM PUSZCZA PARĘ

Destiny: po co grać, skoro można zapłacić?

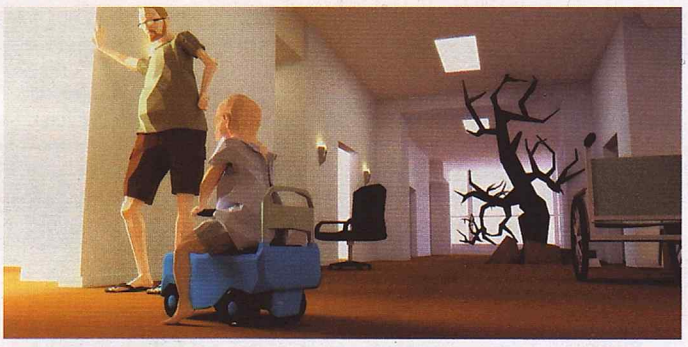
PS3 PS4 X360 XBO Niedawno gracze dokopali się w kodzie Destiny do śladów płatnych boostów dających bohaterowi 25. poziom, ale Bungie oznajmiło, że to pozostałości starej mechaniki. Ostatecznie jednak zaimplementowało płatne ulepszenia pozwalające ominąć grind.

www.bungie.net

OneDollarBaby

BIZ Techland wspiera akcję charytatywną na rzecz 3-letniej Matyldy – dziewczynki z „techlandowej rodziny" – u której wykryto złośliwy nowotwór oka. Według lekarzy z nowojorskiej kliniki ma 98% szans na wyleczenie, ale operacja jest bardzo droga. Możesz pomóc pod linkiem poniżej.

www.siepomaga.pl/r/onedollarbaby



That Dragon, Cancer

PC Kiedy to czytasz, w sprzedaży powinno być już That Dragon, Cancer – autobiograficzna gra współtworzona przez rodziców dziecka chorego na raka. Syn Greenów umarł dwa lata temu w wieku pięciu lat, ale produkcja nie została przerwana. Na jej podstawie powstał zresztą również film dokumentalny „Thank you for Playing". Po grze Numinous Games, bo pod takim szyldem powstało That Dragon, Cancer, należy oczekiwać dwóch godzin „poetyckiej rozgrywki", prostej oprawy graficznej oraz voice actingu.

www.facebook.com/thatdragoncancer

50 000 000

dolarów, czyli ponad 194 mln zł, zarobiło Rocket League od swojej lipcowej premiery na PS4 i PC. Wiemy też, że do świąt w niezależną grę Psyonix zagrało 9 milionów graczy, choć lwia część z tego pochodziła zapewne z pobrań w ramach PS+. Premiera na nowym Xboksie w lutym. Ciekawostka: Rocket League jest sequelem Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars z PS3.

www.rocketleague.psyonix.com

2015

Najpopularniejsze gry na YouTube

01 Call of Duty: Black Ops III

Ludzie streamują, chwalą się quadfeedami i streakami, uczą tworzenia kamuflażu czy komponowania drużyny. I wiele, wiele więcej.

02 FIFA 16

Tu króluje tryb FIFA Ultimate Team, a konkretniej – otwieranie paczek z piłkarzami.

03 Five Nights at Freddy's 3

Najlepiej klikają się letspleje z krzykaczami, dlatego Markiplier zajmuje aż 6 miejsc w pierwszej dwudziestce.

04 Ark: Survival Evolved

Gracze chwalą się zdolnościami i pokazują strategie. A także narodziny małych dinozaurów czy meblowanie chatynki.

05 Agar.io

Jumbo czy Wun Wun i inni weterani tej prostej gry nie muszą nawet wrzucać komentarza, by ich filmiki z Agar.io klikały się jak szalone.

06 Five Nights at Freddy's 4

Podobnie jak w przypadku „trójki" widać, że ludzie wolą jumpscare'y i wrzaski niż teorie dotyczące tła fabularnego.

07 Fallout 4

Wolisz go obejrzeć zamiast grać? Chcesz zdobyć rzadkie bronie? Szukasz ciekawych porad? Nie jesteś jedyny!

08 Mortal Kombat X

Pierwsza dwudziestka filmików pokazuje wyraźnie, że graczy najbardziej interesuje oglądanie brutalnych fatali i innych X-rayów.

09 Batman: Arkham Knight

Ciekawe jest to, że najlepiej klikają się zwyczajne fragmenty rozgrywki (również z DLC), a nie problemy z wersją PC.

10 Until Dawn

Dużo krwi, różne zakończenia – widzom niczego więcej nie potrzeba.

Co tam, panie, w VR?

Z VRocławia pisał do was : **Papkin**

Gogle rzeczywistości wirtualnej przestały być fantastyką i (powoli) przestają być branżowym dowcipem, o czym niech świadczy zarówno ich godna reprezentacja na tegorocznym PlayStation Experience, jak i zainteresowanie dużych chłopców pokroju Cryteka czy Guerrilli. W co w 2016 zagrają nabywcy współpracujących z pecetami Oculusa Ritfa i HTC Vive, a na co powinni nastawiać się klienci Sony?

EVE: Valkyrie

PC PS4 Redakcyjni apostołowie wirtualnej rzeczywistości są w swych kazaniach zgodni: Oculus i PlayStation VR stwarzają niezłą przestrzeń dla symulatora lotów. Valkyrie, produkt ojców i matek EVE Online, bardzo różni od imiennika – nie ma być wcale rozbudowanym symulatorem, ale bezpretensjonalną kosmiczną naparzanką (w jakiej momentami, ale tylko momentami, przebranżowimy się na konwojenta), w której dwie drużyny po pięciu graczy postarają się zetrzeć wzajemnie na gwiezdny pył.

CCP chce obudować akcję paroma niuansami: pojawi się kilka klas statków, legitymujących się różnymi rolami na polu walki. Na razie wiadomo, że z hangarów wprowadzimy szybkich, wyposażonych w lekkie działka (i samonaprowadzające rakiety) „wojowników", bardzo odporne na obrażenia krążowniki (które za tę „odporność" zapłacą małym zasięgiem strzału) oraz jednostki wsparcia – kruche, niezbyt przydatne w ofensywie stateczki, które „uleczą" towarzyszy i obniżą obronę konkurentów.

Między kilkoma trybami multi (z pewnością pojawią się drużynowy deathmatch i control, czyli taki tutejszy capture the flag) i jakąś namiastką singla (która w kilku misjach zarysuje fabularną podbudowę) wyprawimy się na niespieszne „zwiady", podczas których nikt do nas nie wystrzeli. Rozbudujemy też gwiezdne okręty i podumamy nad złożonym systemem reputacji. Przez cały czas będziemy również raczyć małżowiny głosem instruującej nas Katee Sackhoff (Dahl z „Riddicka", Starbuck z „Battlestar Galactica").

Dla tych, którzy zamówili Oculusy w pre-orderze, będzie to – dosłownie – must have, bo też jakoś w pierwszym kwartale tego roku otrzymają oni Valkyrie za zupełną darmoszkę.

www.evevalkyrie.com

Kiedy i za ile?

Oculus Rift
Premiera: *I kwartał 2016*
Przewidywana cena(*): *ok. 1500 zł*

HTC Vive
Premiera: *kwiecień 2016*
Przewidywana cena(*): *ok. 1500 zł*

PlayStation VR
Premiera: *I połowa 2016*
Przewidywana cena: *ok. 1500--2000 zł*

(*) Oculus i Vive będą wymagać bardzo mocnego peceta (test takiego, który ledwie spełnia minimalne wymagania: s. 114), a z PlayStation VR skorzystają tylko posiadacze PS4.

Rigs: Mechanized Combat League

PS4 Mariaż Rocket League i Hawkena. Gra chce nas posadzić za sterami Rigsów (zwanych dalej: mechami) i wrzucić na niewielkie areny, na których (w drużynach trzech na trzech) będziemy uczestniczyć w sportowych rozgrywkach sytuujących się w połowie drogi między deathmatchem a... meczem koszykówki. Część lokacji ma być wzorowana na rzeczywistych miejscówkach (potwierdzono stadiony w Dubaju i Rio). A, będzie też jakiś tryb dla jednego gracza.

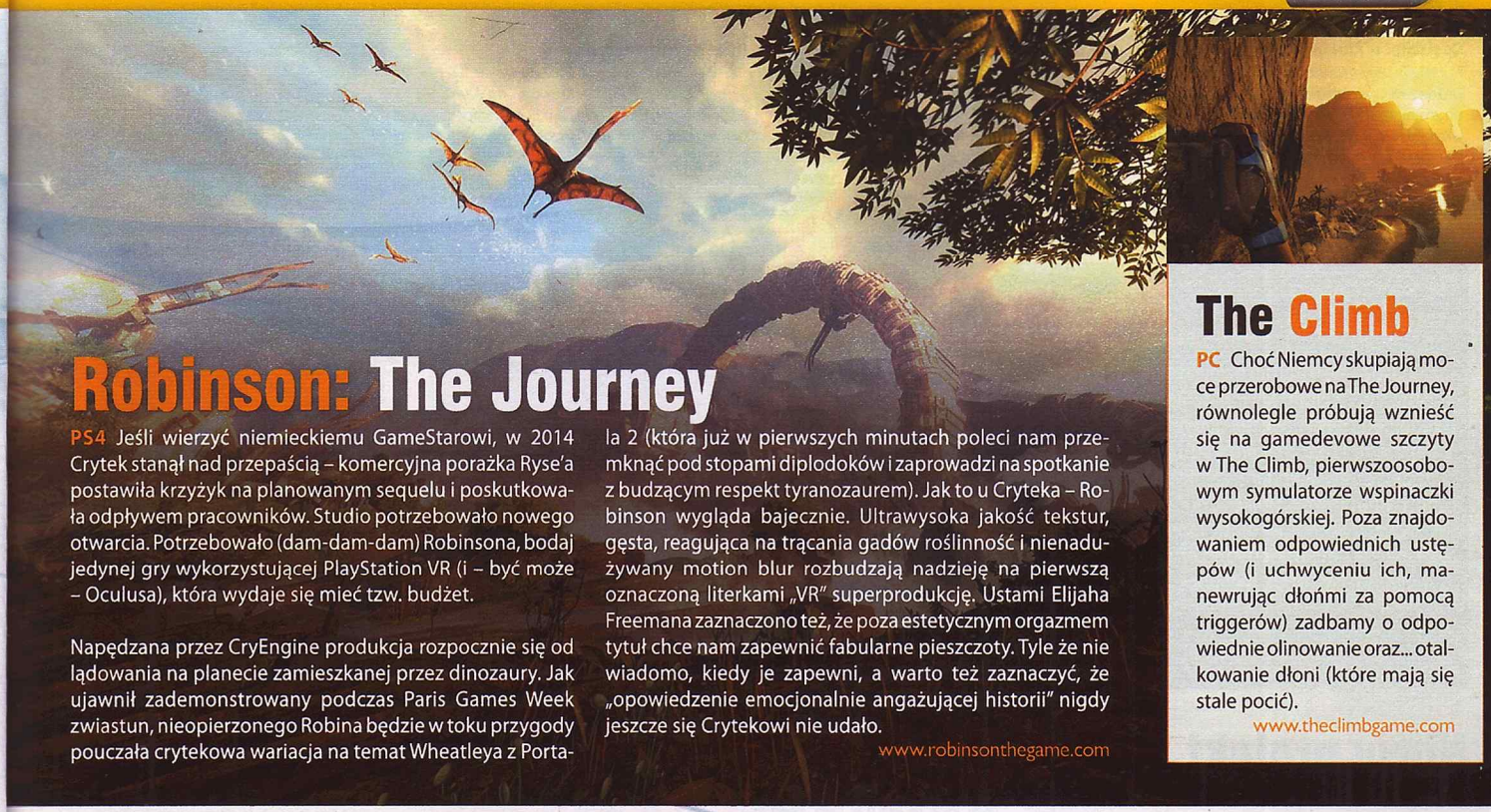
www.guerrilla-games.com

Edge of Nowhere

PC Ci-goście-od-Sunset-Overdrive szykują na 2016 własnego Uncharteda, przy czym osadzają go w estetyce średnio udanej serii Lost Planet. Edge of Nowhere wyróżnia się na tle konkurentek perspektywą – to jeden z nielicznych trzecioosobowych tytułów, które ogramy przy wykorzystaniu okularów rzeczywistości wirtualnej (pojawią się, i owszem, sekwencje obserwowane z oczu bohatera, acz będą one w wyraźnej defensywie). Mało tego: ci, którzy podczas ubiegłorocznych E3 mieli okazję rzecz ograć, zarzekają się, że przebieżka przez Antarktykę nie wywołuje choroby lokomocyjnej (być może dlatego, że rezygnuje z manipulowania kamerą za pomocą gałki pada, a rozgrywka ogranicza się w demie do ucieczek i okazjonalnych skoków nad przepaściami).

Tytuł zaprosi nas nie tylko na zaśnieżone szczyty, jakie nasz protagonista zaatakuje wysłany na ekspedycję ratunkową, ale i do sieci tuneli, gdzie będziemy umykać przed spadającymi stalaktytami i... mackowatymi bestyjami, żywcem wyrwanymi z opowiadań samotnika z Providence. Nie zabraknie również szczypty surrealizmu (vide widoczne na zwiastunie, szesnastowieczne galeony, które przecież do górskich masywów nijak nie przystają).

www.insomniacgames.com/games/edge-of-nowhere



Robinson: The Journey

PS4 Jeśli wierzyć niemieckiemu GameStarowi, w 2014 Crytek stanął nad przepaścią – komercyjna porażka Ryse'a postawiła krzyżyk na planowanym sequelu i poskutkowała odpływem pracowników. Studio potrzebowało nowego otwarcia. Potrzebowało (dam-dam-dam) Robinsona, bodaj jedynej gry wykorzystującej PlayStation VR (i – być może – Oculusa), która wydaje się mieć tzw. budżet.

Napędzana przez CryEngine produkcja rozpocznie się od lądowania na planecie zamieszkanej przez dinozaury. Jak ujawnił zademonstrowany podczas Paris Games Week zwiastun, nieopierzonego Robina będzie w toku przygody pouczała crytekowa wariacja na temat Wheatleya z Portala 2 (która już w pierwszych minutach poleci nam przemknąć pod stopami diplodoków i zaprowadzi na spotkanie z budzącym respekt tyranozaurem). Jak to u Cryteka – Robinson wygląda bajecznie. Ultrawysoka jakość tekstur, gęsta, reagująca na trącania gadów roślinność i nienadużywany motion blur rozbudzają nadzieję na pierwszą oznaczoną literkami „VR" superprodukcję. Ustami Elijaha Freemana zaznaczono też, że poza estetycznym orgazmem tytuł chce nam zapewnić fabularne pieszczoty. Tyle że nie wiadomo, kiedy je zapewni, a warto też zaznaczyć, że „opowiedzenie emocjonalnie angażującej historii" nigdy jeszcze się Crytekowi nie udało.

www.robinsonthegame.com

The Climb

PC Choć Niemcy skupiają moce przerobowe na The Journey, równolegle próbują wznieść się na gamedevowe szczyty w The Climb, pierwszoosobowym symulatorze wspinaczki wysokogórskiej. Poza znajdowaniem odpowiednich ustępów (i uchwyceniu ich, manewrując dłońmi za pomocą triggerów) zadbamy o odpowiednie olinowanie oraz... otalkowanie dłoni (które mają się stale pocić).

www.theclimbgame.com

Golem

PS4 Najładniejsza (obok Robinsona) gra zestawienia. Sieroty po Halo pozwolą nam wcielić się w sparaliżowaną dziewczynkę, która samodzielnie wpierw zaprojektuje tytułowego golema, a następnie ruszy w jego masywnym cielsku na podbój fantastycznego świata. Co ciekawe, poruszając się, mamy polegać nie na gałkach pada, ale ruchach głowy, a by pomajtać mieczem, trzeba będzie przeprosić się z PlayStation Move.

www.highwiregames.com/golem

Time Machine

PC Wehikuł czasu (no to byłby cud) da nura w mokrego przestwór oceanu. Autorzy Papo & Yo starają się bowiem stworzyć własną Subnauticę i zagnać pod wodę kilkanaście jurajskich gadów. Zabawę zaczniemy w stosownej kapsule, instruowani przez program, jaki wytłumaczy nam fabularną podbudowę (ludzkość trapi choroba, na którą lekarstwo może przynieść cofnięcie się 200 milionów lat wstecz i zebranie kodu genetycznego dinozaurów).

Właściciele Oculus Rift (DK2) już teraz mogą się zmierzyć z early accessowym demem Time Machine. Rozgrywka (nieco przypominająca stareńkie Pokémon Snap) jest niespieszna, wręcz powolna, ale już oprawa zasługuje na głośne cmoknięcie. Po cyknięciu kilku zdjęć protoplastom dzisiejszych żółwi morskich tytuł prosi nas o pobranie próbek z paszczy ryby o rozmiarach płetwala błękitnego (i umknięcie, nim ta zdąży rzeczony pyszczek zamknąć), w kolejce do badań czeka też kilka gadów (w samym tylko grudniu bestiariusz wzbogacił się o trzy sztuki). Warto także odnotować, że zabawa ma pewien walor edukacyjny. Zarówno narrator, jak i gromadzący dane Dinodex całkiem nieinwazyjnie objaśniają nam funkcjonowanie prehistorycznej fauny i flory. Premiera? Jakoś takw2016aleniejesteśmypewni.

www.weareminority.com/time-machine

21

tytułów wykorzystujących VR zaprezentowano podczas tegorocznego PlayStation Experience. Obok opisywanych na naszych łamach Rigsa, Robinsona, EVE: Valkyrie i spin-offa Psychonautów swoje produkcje zaprezentowały m.in. Rebellion (Battlezone), Harmonix (Harmonix Music VR) i Capcom (Project Kitchen).

Psychonauts in the Rhombus of Ruin

PS4 Przystawka przed premierą kolejnej dużej części odrobinę rozjaśni cliffhanger, jakim kończyła się „jedynka". Raz (wraz z resztą ferajny) wyruszy na poszukiwania Trumana Zanotto, prywatnie ojca Lily, a zawodowo wielkiego mistrza Psychonautów. Poza tym wiadomo jedynie, że wykorzystamy kilka znanych z podstawki mocy (z pewnością: telekinezę i piromancję).

www.doublefine.com

Paranormal Activity

PC PS4 Wyłączające się światła, poruszające się meble, rozpływające się w powietrzu sylwetki i... sporo okazji do zabaw otoczeniem. Paranormal Activity ma ambicję nas rozruszać (stąd i unikanie nadlatujących przedmiotów i nader interaktywne środowisko), przestraszyć (stąd i nader liczne jump scare'y) i dopowiedzieć kilka słów do znanej ze srebrnego ekranu historii. Dwuipółgodzinną fabułę, rozgrywającą się tuż po wydarzeniach z filmów, poznamy już w maju.

www.beastmg.com/#!vrwerx/cfvg

Co słychać w Albionie?

PC Na oficjalnym forum MMORPG-a Albion Online twórcy zdradzili, że beta przeciągnie się przynajmniej do 1 sierpnia, a tytuł nie zadebiutuje jako free-to-play. Według twórców zbyt dużo wysiłku poszłoby w nowy model wydawniczy, a wolą skupić się na robieniu lepszej gry.

forum.albiononline.com

Książka elda

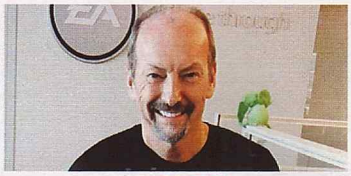
BIZ Dawny redaktor CDA, eld, napisał powieść „Kolekcja pośmiertnych portretów". To połączenie tradycyjnej fantastyki z elementami steampunku i karkonoskimi legendami. W tej chwili eld walczy o wydanie książki za pośrednictwem portalu PolakPotrafi.pl, gdzie możecie wesprzeć zbiórkę.

www.skroc.pl/portrety

Dział e-sportowy w EA

BIZ Peter Moore, który od 2007 był szefem EA Sports, będzie od tej pory przewodził działowi e-sportowemu EA (nazywanemu tam Competitive Gaming Division). Między okrągłymi wierszami czytamy, że należy się spodziewać turniejów Fify i Battlefielda, a zapewne także Battlefronta.

www.ea.com



System Shock 3 w drodze!

BIZ Dużo się ostatnio dzieje wokół System Shocka. Najpierw dowiedzieliśmy się, że Night Dive pracuje nad zremasterowaną – czy raczej stworzoną od nowa – wersją „jedynki". Teraz okazuje się, że OtherSide Entertainment, które pracuje nad ufundowanym na Kickstarterze erpegiem Underworld Ascendant, zamierza dostarczyć graczom coś jeszcze lepszego: pełnoprawną „trójkę". Choć studio jest młode, składa się z weteranów – założył je Paul Neurath (szef Blue Sky, późniejszego Looking Glass, znany z Ultimy Underworld czy Thiefa), a w ekipie jest m.in. artysta Nate Wells (The Last of Us, BioShock). Szczegółów dotyczących gry brak, ale co ciekawe, w przygotowanej przez twórców ankiecie pojawia się pytanie o zainteresowanie VR.

www.othersideentertainment.com

Nowy projekt inkle

BIZ Studio inkle – odpowiedzialne za 80 Days i serię Sorcery!, której czwarta część zbliża się wielkimi krokami – zapowiedziało nowy, nienazwany jeszcze projekt. Nie znamy na razie szczegółów, ale ekipa zdradziła, że po czterech latach adaptowania książek chciałoby stworzyć własny świat. Z kilku punktów opisu umieszczonego na stronie studia wynika, że tytuł będzie napędzany Unity i drugą wersją autorskiego silnika ink, pojawi się w nim dwójka bohaterów i – wcale nas to nie dziwi – cała masa dialogów. Developerzy planują wydać grę na wielu platformach i zapewniają, że będzie piękna, ale to ostatnie ocenimy po premierze.

www.inklestudios.com

1

milion kopii Transistora sprzedał się od premiery w maju 2014, wliczając w to wersje na PC i Androida. Jeśli chodzi o Bastion, wcześniejszą produkcję Supergiant, statystyki już na początku zeszłego roku wskazywały na 3 miliony i wygląda na to, że niewiele się od tego czasu zmieniło.

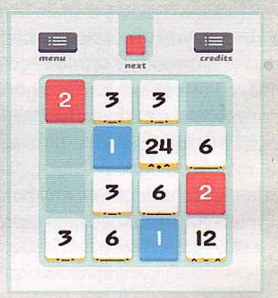
www.supergiantgames.com

Freeware

Oh...Sir!

PC iOS Choć Oh, Sir! to drobiazg na kilka czy kilkanaście minut, piszemy o nim z trzech powodów. Po pierwsze to produkcja polskiego niezależnego studia Vile Monarch, po drugie jest darmowa, a po trzecie i najważniejsze obecny w niej absurd trafia w redakcyjne montypythonowskie gusta. Wcielasz się w niej bowiem w dżentelmena, który popijając z innym jegomościem herbatkę, obrzuca go wyrafinowanymi wyzwiskami. W repertuarze, przetestowanym wzdłuż i wszerz przez enkiego, jest choćby wyzywanie się od martwych papug, węgorzy i użytkowników Windowsa Visty, a wszystko to składane po kawałku w turach w lokalnym multiplayerze.

www.vilemonarch.com/oh-sir



Threes

PC XBO And iOS WP Gra logiczna Silvo rozpoczęła swoją przygodę z branżą na kolejnych platformach mobilnych, ale znajdziecie ją również na nowym Xboksie. Kilka dni przed świętami trafiła na PC jako gra przeglądarkowa. Chodzi w niej o to samo co wcześniej – mając na uwadze zależności pomiędzy konkretnymi liczbami, należy tak przesuwać kratki na ekranie, by wykręcić możliwie największy numer. Zabawne jest to, że w darmowych wersjach mobilnych są reklamy, a w tej na blaszaki – którą też da się odpalić na telefonie – już nie.

play.threesgame.com

Filmy

Jeszcze raz Wiedźmin

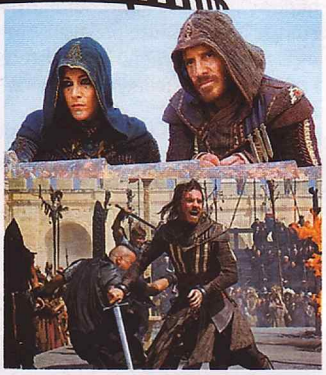
W chwili pisania tego newsa do końca zbiórki na „Pół wieku poezji później" zostało jeszcze 10 dni, ale zgromadzono już ponad 25 tys. zł z wymaganych 27 tysięcy i nie mamy wątpliwości, że tytuł zostanie sfinansowany. Pieniądze pójdą na fanowski film krótkometrażowy (pół godziny, a w przypadku zebrania 100 tysięcy – 45 minut) osadzony w świecie stworzonym przez Sapkowskiego po wydarzeniach z sagi. Nie wiadomo jeszcze, kto będzie odtwórcą roli Geralta, ale znamy już część obsady – w Lamberta wcieli się Mariusz Drężek („Disco Polo"), a w Triss Magdalena Różańska („Dziewczyna z szafy", „Ojciec Mateusz"). Jaskra zagra Zbigniew Zamachowski, który piastował tę rolę w filmie i serialu sprzed 1,5 dekady. Premiera planowana jest na jesień.

www.skroc.pl/polwieku

Dragon's Lair: The Movie

O Dragon's Lair po raz pierwszy usłyszeliśmy w 1983 roku (tyczy się to starszej części redakcji, bo 9kier czy Papkina w ogóle nie było wtedy na świecie) i aż dziwne, że trzeba było ponad trzech dekad, by ktoś zabrał się do robienia filmu – w tym przypadku animowanego. Don Bluth i Gary Goldman, którzy pracowali wspólnie nad oryginałem, rozpoczęli na Kickstarterze zbiórkę 550 tysięcy dolarów, lecz polegli. Niedługo potem poszli po rozum do głowy i poprosili na Indiegogo o 250 tysięcy, które udało im się zebrać z solidną nawiązką (łącznie 327 tysięcy dolarów, a do końca kampanii jeszcze 12 dni). Wygląda więc na to, że baśń o królestwie w niebezpieczeństwie i złym magu prędzej czy później ujrzy światło dzienne. Kiedy – nie wiadomo.

www.skroc.pl/lair



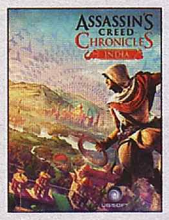
Assassin's Creed

To, że powstaje film na licencji serii Assassin's Creed, wiemy już od kilku miesięcy. Teraz Ubisoft zaczął dzielić się informacjami, a za pośrednictwem Empire wyciekł nawet szereg zdjęć z planu. Produkcję wyreżyseruje Justin Kurzel. W obsadzie zaś znajdą się zarówno ci, których przedstawiać nie trzeba – Jeremy Irons (jako szef Abstergo, Alan Rikkin), Michael Fassbender (tytułowy zabójca, Callum Lynch) i Marion Cotillard (córka Rikkina) – jak i Michael Kenneth Williams („Prawo ulicy") oraz Ariane Labed („Przed północą"). Film zadebiutuje 21 grudnia.

www.ubisoft.com

JUŻ NA DNIACH

Assassin's Creed Chronicles: India (platformowa)

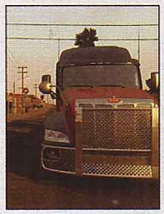


PC, PS4, XBO Druga część małej platformowej asasyńskiej trylogii. Chiny w wydaniu Ubisoftu były niezłe, wiec i tu jesteśmy dobrej myśli.

Homeworld: Deserts of Kharak (RTS)

PC Niewielu twórców porywa się jeszcze na RTS-y, a szkoda. Wyglądamy tego prequela z nadzieją.

American Truck Simulator (symulator)



PC Amerykańskie pojazdy, (przynajmniej do czasu DLC) kalifornijskie drogi. Zobaczymy, czy przeniesienie serii na daleki zachód wystarczy, by zadowolić gema.

12.01 **19.01** **20.01** **26.01** **03.02** **05.02**

Darkest Dungeon (RPG/taktyczna)

PC W tego dopracowanego, klimatycznego roguelike'a możemy grać od tak dawna, że zapomnieliśmy już, iż to wciąż beta. 9kier, enki i Papkin polecają!

The Witness (logiczna)

PC, PS4 Gra logiczna Jonathana Blowa ma zapewnić nam 100 godzin rozrywki. Oby potrafiła utrzymać gracza przed ekranem choćby przez kilka.

XCOM 2 (taktyczna)

PC Mac Abra miał okazję zapoznać się z betą „dwójki" i mówi, że będzie grał. Jak zresztą pewnie połowa redakcji.

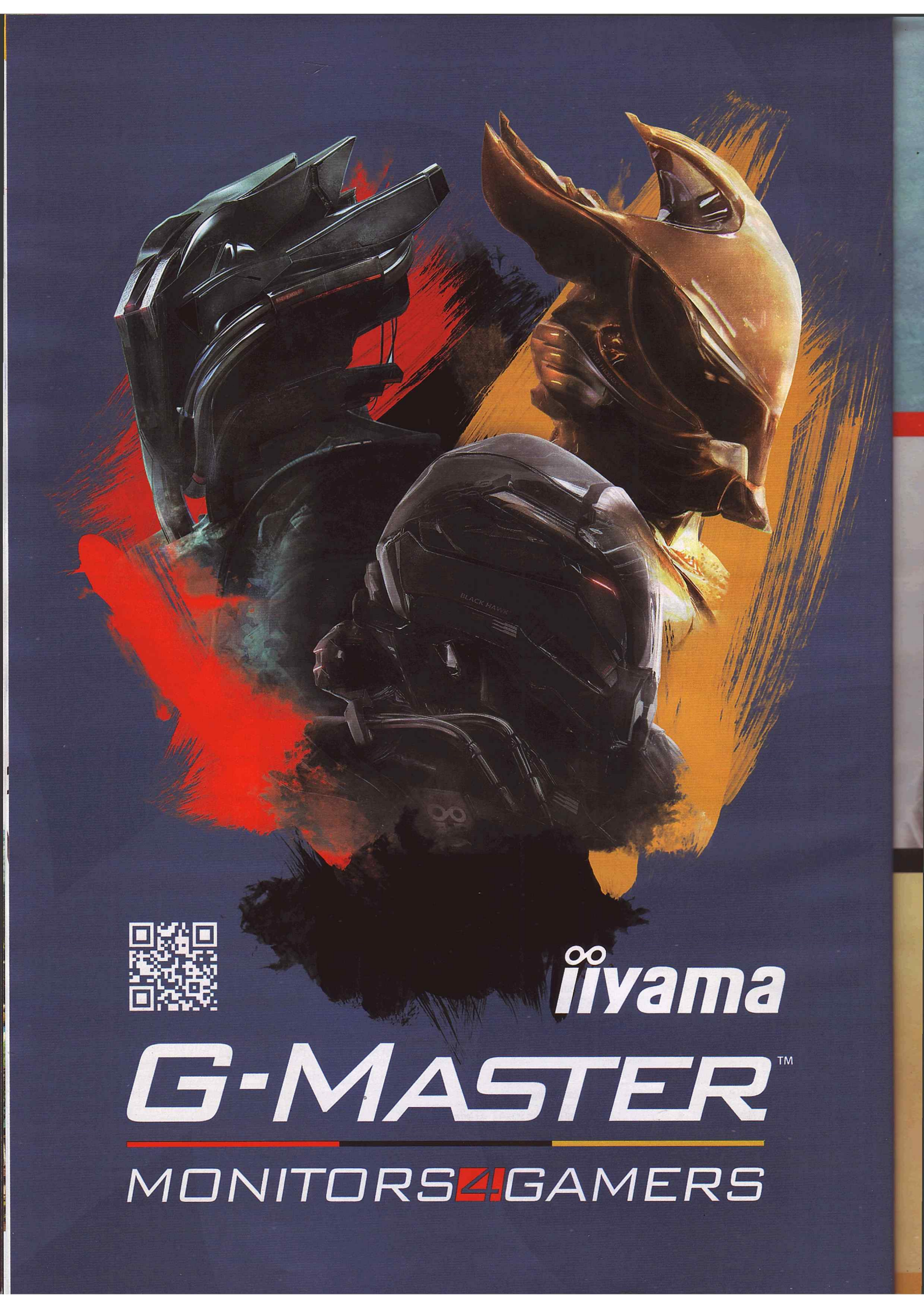
LISTA PREMIER

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
STYCZEŃ	
12 Assassin's Creed Chronicles: India (platformowa)	PC, PS4, XBO
12 Gone Home (przygodowa)	PS4, XBO
12 Tharsis (strategiczna)	PS4
12 That Dragon, Cancer (przygodowa)	PC
13 Banner Saga, The (strategiczna/taktyczna)	PS4, XBO
15 Dragon's Dogma: Dark Arisen (RPG)	PC
19 Blade & Soul (MMORPG)	PC
19 Darkest Dungeon (RPG/taktyczna)	PC
19 Deadly Tower of Monsters, The (akcja)	PC, PS4
19 Qasir al-Wasat: International Edition (skradanka)	PC
19 Resident Evil 0 HD Remaster (survival horror)	PC, PS3, PS4, X360, XBO
20 Atelier Escha & Logy Plus: Alchemists of the Dusk Sky (RPG)	PSV
20 Homeworld: Deserts of Kharak (RTS)	PC
22 Nitroplus Blasterz: Heroines Infinite Duel (bijatyka)	PS4
26 Lego Marvel's Avengers (akcja)	PC, PS3, PS4, X360, XBO, Wii U, 3DS
26 Witness, The (logiczna)	PC, PS4
27 Block'hood (strategiczna)	PC
27 Slain! (akcja)	PC
29 Bombshell (akcja)	PC, PS4, XBO
29 Final Fantasy Explorers (RPG)	3DS
29 This War of Mine: The Little Ones (akcja)	PS4, XBO
Pillars of Eternity: The White March, ep. 2 (RPG)	PC
Tharsis (strategiczna)	PC
LUTY	
02 Gravity Rush Remastered (akcja/RPG)	PS4
03 American Truck Simulator (symulator)	PC
05 XCOM 2 (taktyczna)	PC

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
09 Assassin's Creed Chronicles (platformowa)	PC, PS4, XBO
09 Assassin's Creed Chronicles: Russia (platformowa)	PC, PS4, XBO
09 Dying Light Enhanced Edition (akcja)	PC, PS4, XBO
09 Dying Light: The Following (akcja)	PC, PS4, XBO
09 Unravel (platformowa/logiczna)	PC, PS4, XBO
10 Firewatch (przygodowa)	PC, PS4
23 Far Cry Primal (FPS)	PS4, XBO
23 Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2 (akcja)	PC, PS4, XBO
26 Town of Light, The (przygodowa)	PC
Cobalt (platformowa/akcja)	PC, X360, XBO
MARZEC	
08 Division, The (RPG/akcja)	PC, PS4, XBO
22 Lichdom: Battlemage (FPS)	PS4, XBO
Descent: Underground (MOBA/FPS)	PC
Far Cry Primal (FPS)	PC
Hitman (skradanka)	PC, PS4, XBO
Street Fighter V (bijatyka)	PC, PS4
I KWARTAŁ	
Banner Saga 2, The (strategiczna/taktyczna)	PC, PS4, XBO
Battlefleet Gothic: Armada (strategiczna)	PC
Brutal (roguelike)	PS4
Count Lucanor, The (przygodowa/akcja)	PC
Day of the Tentacle Remastered (przygodowa)	PC, PS4, PSV
Final Fantasy VII (RPG)	PS4
Iron Fish (akcja)	PC
Last Door, The: Season 2 – CE (przygodowa)	PC
Masquerada: Songs and Shadows (RPG)	PC
Mighty no. 9 (platformowa)	PC, PS3, PS4, PSV, X360, XBO, Wii U, 3DS
Otherland (MMORPG)	PC
Push Me Pull You (akcja)	PS4

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
RollerCoaster Tycoon World (tycoon)	PC –
Samorost 3 (przygodowa)	PC, And, iOS
Solus Project, The (survival)	PC, XBO
Squad (FPS)	PC
TrackMania Turbo (wyścigi)	PC, PS4, XBO
Tropico 5 (ekonomiczna)	XBO
Umbrella Corps (FPS/akcja)	PC, PS4
Warhammer: TET – Vermintide (akcja/FPS)	PS4, XBO
Wayward Sky (przygodowa)	PS4
KWIECIEŃ	
05 Assassin's Creed Chronicles (platformowa)	PSV
05 Quantum Break (akcja)	XBO
12 Dark Souls III (akcja/RPG)	PC, PS4, XBO
27 Uncharted 4: Kres złodzieja (akcja)	PS4
MAJ	
03 Battleborn (FPS)	PC, PS4, XBO
24 Mirror's Edge: Catalyst (akcja)	PC, PS4, XBO
CZERWIEC	
Ark: Survival Evolved (survival)	PC, PS4, XBO
No Man's Sky (space sim)	PS4
II KWARTAŁ	
Darkest Dungeon (RPG/taktyczna)	PS4, PSV
Dishonored 2 (skradanka)	PC, PS4, XBO
Hyper Light Drifter (akcja)	PC
Long Dark, The (survival)	PC, XBO
Observatorium (logiczna)	PC
Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2 (akcja)	PC, PS4, XBO
Ratchet & Clank (platformowa)	PS4
ReCore (akcja)	XBO
Sherlock Holmes: Devil's Daughter (przygodowa)	PC, PS4, XBO
Sniper: Ghost Warrior 3 (FPS)	PC, PS4, XBO

Dział Info przygotowali: 9kier, MQc, Papkin.

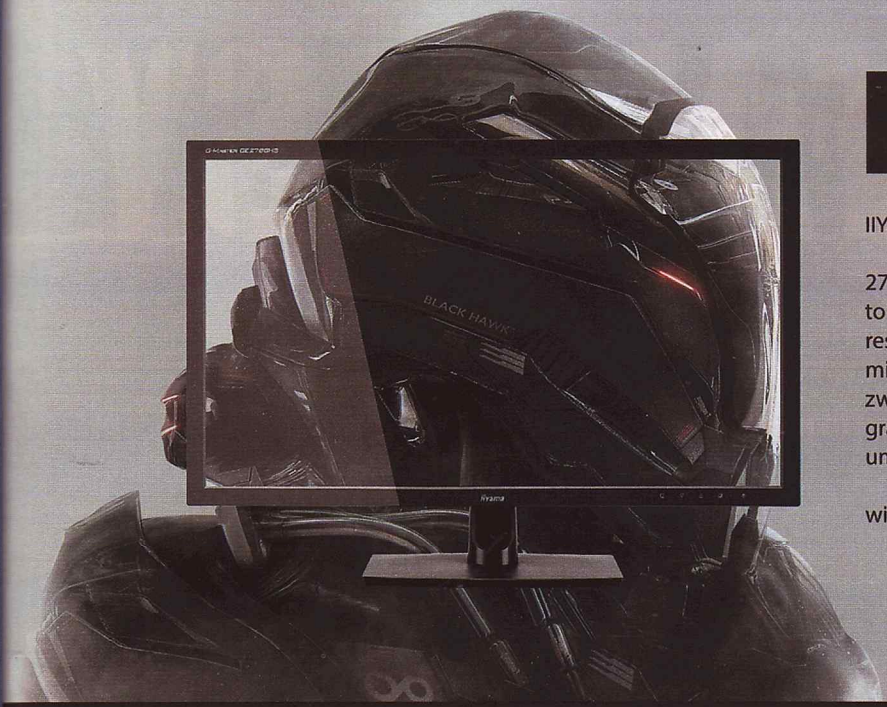

iiyama
G-MASTER™
MONITORS4GAMERS

RED EAGLE™

IIYAMA G-MASTER GB2788HS

27-calowy iiyama G-MASTER™ GB2788HS z klanu Red Eagle™ to prawdziwy drapieżca w świecie monitorów, pozwalający uzyskać graczom ułamki sekund przewagi przekładające się bezpośrednio na ostateczny wynik rozgrywki. Wrogowie są bez szans, gdy atak prowadzony jest przy wsparciu technologii FreeSync™ i z częstotliwością odświeżania równą 144Hz. Spokojnie obserwuj, jak przeciwników paraliżuje strach. Twoje ruchy pozostają płynne i precyzyjne, bo taki właśnie jest obraz, gdy Twoim partnerem jest Red Eagle™.

więcej na gmaster.iiyama.com

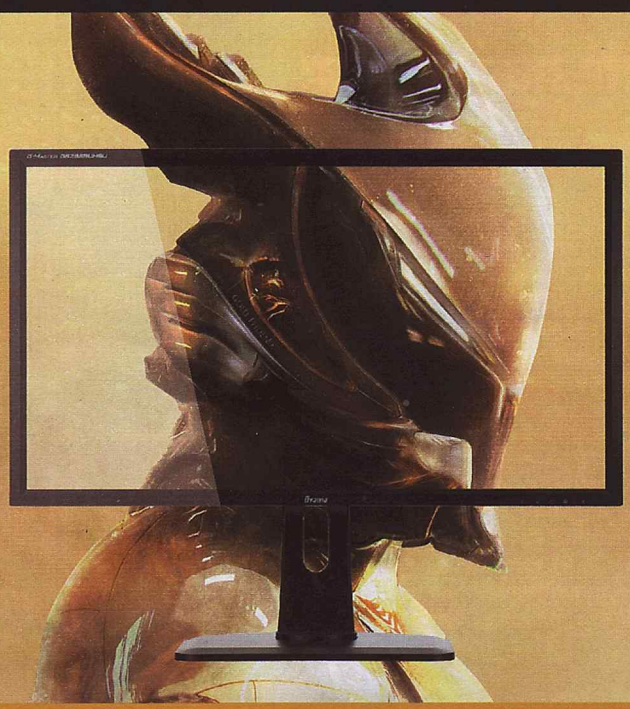


BLACK HAWK™

IIYAMA G-MASTER GE2788HS

27-calowy iiyama G-MASTER™ GE2788HS z klanu Black Hawk™ to prawdziwy kompan w grze. Wytrwały i solidny, budzi respekt już samym swoim wyglądem. Z szybkością jednej milisekundy eliminuje przeszkody na Twojej drodze do zwycięstwa. Zaloguj się z nim do świata gier. Załóż słuchawki i graj. Na 27-calowym ekranie o rozdzielczości Full HD nic nie umknie Twojej uwadze.

więcej na gmaster.iiyama.com



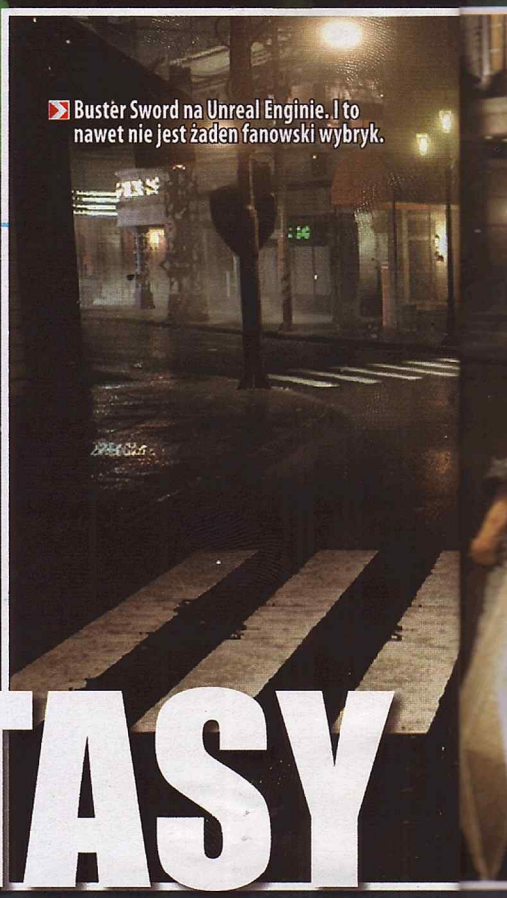
GOLD PHOENIX™

IIYAMA G-MASTER GB2888UHSU

28-calowy iiyama G-MASTER™ GB2888UHSU z klanu Gold Phoenix™ to monitor, który pozwoli Ci odrodzić się na nowo w świecie gier. Wybierając go, zyskasz niepowtarzalny styl i technologie, które obrócą Twoich przeciwników w pył. Uzbrojony w rozdzielczość 4K Gold Phoenix™ wyciśnie z każdej rozgrywki 100% możliwości. Przy wsparciu technologii FreeSync™ zachowasz pełną kontrolę nad sytuacją. Niech przeciwnicy drżą. Ty jesteś Gold Phoenix™.

więcej na gmaster.iiyama.com

- PRODUCENT: SQUARE ENIX
- DATA WYDANIA: NIEZNANA
- MULTI: BRAK DANYCH
- WWW.FFVII-REMAKE.SQUARE-ENIX.COM
- GATUNEK: JRPG



Buster Sword na Unreal Enginie. I to nawet nie jest żaden fanowski wybryk.

FINAL FANTASY

„To musi być sen", szczypie się: **spikain**

Wyobraź sobie, że duża część ludzi odpowiedzialnych za twoją grę wszech czasów zbiera się, by zrobić ją od nowa, jeszcze lepiej. Nie jest to niemożliwe.

Znak czasów

Tym, co na pewno zostanie zmienione w Final Fantasy VII Remake, są przekleństwa i słowa uważane powszechnie za obraźliwe. Najbardziej kwiecistego języka używa Barret – w oryginale nie ocenzurowano nawet niektórych „shitów" – ale o ile jego można po prostu wygwiazdkować, o tyle Tifowe „przestań zachowywać się jak niedorozwój" wyleci z gry na sto procent. Cóż, czasy się zmieniły.

To lubię w naszej branży: cuda się zdarzają. Jeszcze rok temu tytuł Final Fantasy VII Remake wymieniano wyłącznie w dowcipach i szpitalach psychiatrycznych. Dzisiaj gra istnieje – na razie nie na naszych dyskach, ale gdzieś w biurowcach Square Enix, w grywalnej postaci. Jeszcze większym cudem jest to, że **od samego początku zapowiada się wyśmienicie**, a pojedyncze zgrzyty (o których za chwilę) nie są w stanie przyćmić tego, jak dobrą robotę, zdawałoby się, wykonują Tetsuya Nomura i spółka. W porządku, zwiastun mógł wyglądać jak spełnienie wszystkich marzeń, bo nie pokazywał rozgrywki. Niecałe pół roku później zobaczyliśmy jednak gameplay. Jeszcze ewidentnie niezoptymalizowany, jeszcze mało zróżnicowany, bo tylko z jednej lokacji, ale i tak pośród wrzasków zachwytu, które rozległy się w internecie, ledwo dało się usłyszeć nieliczne narzekania tych, którzy wciąż wierzyli, że współczesna „siódemka" może być turowa.

Chwilę później dowiedzieliśmy się zresztą, że wcale nie będzie tak do końca zręcznościowo. Yoshinori Kitase zapewnił, że **pomimo większego nacisku na czas rzeczywisty podczas walki gra zachowa strategiczne podejście do „budowania" i rozwijania postaci**. Tego samego dnia przeczytaliśmy też w informacji prasowej powód, dla którego w prawie dwuminutowym zwiastunie z rozgrywką pokazano właściwie sam początek gry.

Tales from Midgar

Final Fantasy VII **wydawane będzie w odcinkach**. Ile ich powstanie, jak długie mają być i jaka będzie cena – nie wiadomo. Podzielenie „siódemki" było jednak konieczne i w ogóle mnie nie dziwi. Takie czasy – budżety gier rozrosły się do tego stopnia, że odtworzenie tej epickiej historii i świata gry przy użyciu współczesnej grafiki (mówiąc w dużym skrócie) oznaczałoby wydanie zawrotnych sum na długie, długie lata produkcji (spójrzcie zresztą na Final Fantasy XV). Podział na epizody był – jak tłumaczą przedstawiciele Square – jedynym sposobem na uchronienie projektu od poważnych cięć. Wyobrażam sobie, że gdyby Remake okazał się okrojoną, „ogłupioną" wersją siódmego Fajnala, w niejednym mieście zaczęłyby się zamieszki. Tymczasem **każdy odcinek ma być „wielkości pełnej gry"**.

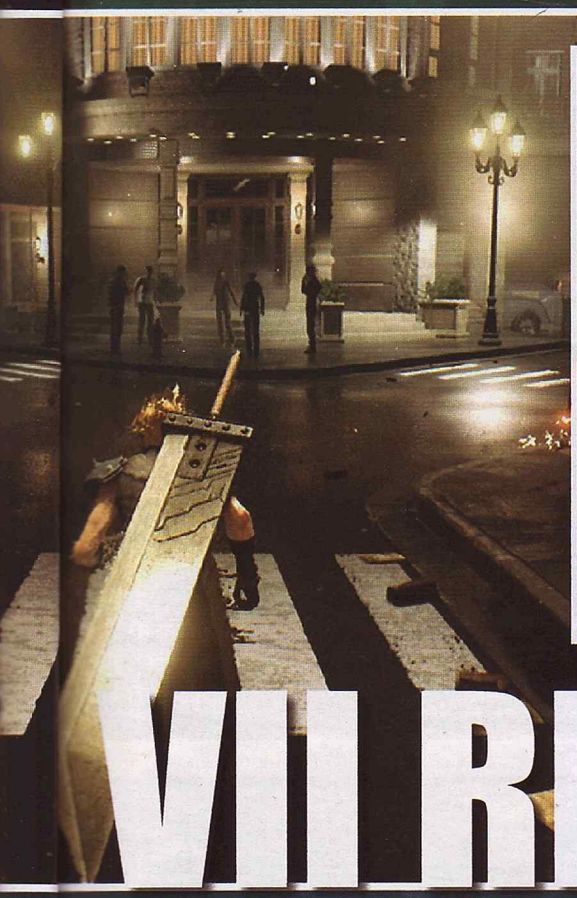
Mniej turowe, w odcinkach, ale nadal Final Fantasy VII.

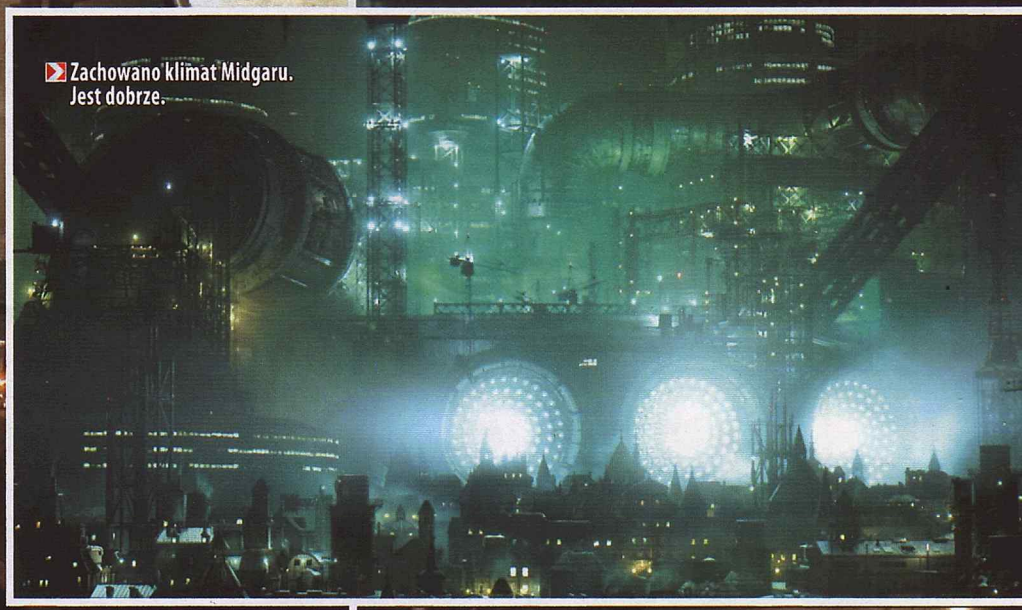
Square Enix (z pomocą CyberConnect2, które oprócz setek gier o Naruto zrobiło też Solatorobo i Asura's Wrath) nie zamierza więc niczego ciąć. To dobra wiadomość. Tego oczekiwaliśmy. Mało kto jednak spodziewał się, że **twórcy pójdą jeszcze dalej i poszerzą niektóre wątki**. Rozwinięte zostaną na przykład takie postacie jak Biggs, Wedge czy Jessie. Nad scenariuszem pracuje Kazushige Nojima, podobnie jak przy oryginale, który współtworzył z Yoshinorim Kitase (ten zamiast reżysera/scenarzysty pozostanie przy roli producenta).

Co ciekawe, ogłoszono, że scenariusz pierwszego odcinka został już ukończony, co nie mówi nam zbyt wiele o jego obszerności, ale każe przypuszczać, że ukaże się on szybciej, niż zakładano. Sugeruje to zresztą sam gameplay, który pomijając spadki płynności, zdaje się prezentować skończoną grę. Żaden element żadnego ujęcia, które zobaczyć można w najnowszym zwiastunie, nie krzyczy „prowizorka!" i chociaż nie ma wątpliwości, że to po prostu dobrze wykrojone kawałki, to wolno nawet mieć nadzieję, że zagramy jeszcze przed wypadającą za rok dwudziestą rocznicą „siódemki".

Gdzie moje tury

Tak czy siak, możemy odetchnąć. Nie będzie cięć fabularnych, a wręcz przeciwnie, więc jedna z dwóch największych obaw, które zakwitły w głowie każdego, kto usłyszał słowa „Final Fantasy VII Remake", została – przynajmniej na razie – rozwiana. Co z drugą? To oczywiście wspomniany system walki, który, siłą rzeczy, musiał zostać przerobiony na coś bardziej, ekhm, współczesnego. W końcu tak wielki projekt nie może polegać wyłącznie na weteranach serii, którzy grali w oryginał (przypominam, że od jego premiery minęło





Zachowano klimat Midgaru. Jest dobrze.

VII REMAKE

Pomimo zinteksyfikowania akcji nacisk na strategię ma być ponoć większy niż w Kingdom Hearts.

Wedge już w zwiastunie ma więcej osobowości niż w całym FFVII.

już prawie 20 lat). Trzeba przypodobać się nowym fanom, a ci od lat nie mieli do czynienia z żadnym turowym, klasycznym Fajnalem (chyba że z Bravely Default albo reedycjami poprzednich części).

To, co zobaczyliśmy w materiale z rozgrywki, przypomina trochę rozwiązania z Kingdom Hearts. Nie powinno to nikogo dziwić, zważywszy na wspólnego reżysera, ale może zapowiedziany „poszerzony element czasu rzeczywistego" to w rzeczywistości coś zbliżonego do Final Fantasy XII? W końcu w interfejsie oprócz ataku, magii, summonów i przedmiotów widać obronę – jako polecenie w menu, a nie ruch przypisany do jednego przycisku na padzie.

Domyślam się, że takie spekulacje wam nie wystarczą, ale wujek Tetsuya uspokaja: – *Jeżeli chodzi o tempo walki, chcemy zrobić coś w rodzaju Dissidia Final Fantasy. Stopień natężenia akcji układa się tak: Dissidia Final Fantasy, potem Kingdom Hearts, a następnie Final Fantasy VII Remake. Nie będzie działań wymagających techniki. W nowym systemie chcemy* ***wprowadzić do walki akcję, zachowując myślenie strategiczne***. Nie zniknie pasek ATB ani Limit Breaki, a pomiędzy poszczególnymi członkami drużyny będziemy mogli płynnie się przełączać. W tym czasie resztą sterować ma AI. To znaczy, że jeżeli zapragniemy przejść całość jako postać inna niż Cloud, to będziemy mieli taką możliwość. Co ze strategią poza samymi potyczkami? Wprawdzie Kitase zapewnił, że rozwój postaci nie zostanie wykluczony, ale poza tym niewiele wiadomo. Trudno wyobrazić sobie, żebyśmy nie mogli chociażby zmieniać broni, ale tematu nie poruszono. Pozostaje trzymać kciuki, by ten element gry, o którym twórcy na razie w większości milczą, nie ucierpiał przy uwspółcześnianiu.

To się dzieje naprawdę!

Jednego możemy być niemal pewni już teraz: prawdopodobnie uszczerbku nie doznał wyjątkowy klimat „siódemki". Zwiastun, dzięki któremu dowiedzieliśmy się o rimejku, wyglądał dokładnie tak, jak powinien wyglądać powrót do Midgaru. Później, gdy w gameplayu zobaczyliśmy lokacje, było jeszcze lepiej. Aż trudno uwierzyć, że to dzieje się naprawdę. Wybaczcie, muszę otrzeć łzy.

Jednym z powodów, dla których Remake prezentuje się tak dobrze, jest niewątpliwie Unreal Engine 4. Charakterystyczny wygląd tego silnika widać od razu i śmiem twierdzić, że do „siódemki" – zwłaszcza jeśli chodzi o otoczenie – pasuje doskonale. Warto tu też wspomnieć o **fantastycznych redesignach postaci**, a przynajmniej tych, które już zobaczyliśmy, czyli przede wszystkim Clouda i Barreta (tylko po co mu te ciemne okulary nocą?). Cieszy, że Nomura podczas odmładzania swoich dzieci (w końcu to on 20 lat temu zaprojektował tych bohaterów!) nie popadł w przesadę, co mu się zdarza.

Nie wiadomo, co z muzyką, która była przecież kluczowym elementem klimatu FFVII (i każdej innej odsłony serii). O udziale Nobuo Uematsu prawdopodobnie możemy zapomnieć, a twórcy pewnie nie ograniczą się do aranżacji oryginalnej ścieżki dźwiękowej. W tej chwili piszę jedną ręką, bo drugą trzymam kciuk za to, by dodatkowe utwory skomponowane zostały przez Yoko Shimomurę.

Final Fantasy VII Remake na pewno trafi na PlayStation 4, ale nie sugerujcie się zbytnio ani okolicznościami, podczas których grę zapowiedziano, ani imprezą, na której wyświetlono materiały z rozgrywki. Choć na mocy umowy **Square Enix milczy na temat platform innych niż PS4, gra bez wątpienia pojawi się na sprzęcie konkurencyjnym**. Prawdopodobnie PC, możliwe, że XBO, a jeżeli sugerować się zawarciem Clouda w Super Smash Bros., być może również na nadchodzącym Nintendo NX. Czas pokaże. |CDA|

- PRODUCENT: SEGA
- DATA WYDANIA: 2016
- MULTI: MINIGRY
- YAKUZA.SEGA.COM/YAKUZA0
- GATUNEK: AKCJA

YAKUZA ZERO

Tonął w orientalnej mamonie: **Cross**

„Tokio, rok 1988. Łatwo się wzbogacić, kobiety są piękne... a wszystkich aż świerzbią ręce, by wziąć się do akcji". Narracja z trailera Yakuzy Zero to nie przesada – zręczny japoński gangster pod koniec lat 80. dzięki bańce ekonomicznej bez problemu mógł zorganizować sobie życie godne milionera.

Pamiętacie „Szklaną pułapkę" z 1988 roku? Trzecim najważniejszym bohaterem po Willisie i Rickmanie był tam wieżowiec Nakatomi Plaza, siedziba jednej z bajecznie bogatych i wpływowych japońskich korporacji, które w tych czasach masowo wykupowały amerykańskie produkty. W fikcji z końca lat 80. zachwyt sukcesami Kraju Kwitnącej Wiśni i wieszczenie mu królowania nad światową ekonomią były powszechne. W adaptowanym teraz przez CD Projekt rolpleju Cyberpunk (1988) mało kto jest się w stanie zmierzyć z siłą rządzonej przez nacjonalistę-szaleńca korporacją Arasaka, w „Powrocie do przyszłości 2" (1989) okazuje się, że Japonia w ciągu ćwierćwiecza ma zdominować finansowo cały świat, a znany przez każdego fana SF pisarz i japonofil William Gibson nazywał rozświetlone neonami Tokio z końca lat 80. „miastem z Blade Runnera".

Pławiąc się w bańce

Długi wstęp, ale konieczny, by nakreślić fabułę gry. Bańka spekulacyjna, która pęczniała 25 lat temu wokół niesamowicie prężnej ekonomii japońskiej, była rajem dla handlarzy nieruchomościami, którzy potrafili żądać nawet niecałego miliona złotych za metr kwadratowy w modnej dzielnicy Ginza! Nic dziwnego, że ulepszenia postaci w Yakuzie Zero z czasem zaczynają kosztować dziesięciocyfrowe kwoty, a obaj główni bohaterowie usiłują zarobić na nie właśnie tam, gdzie bańka rozrosła się najbardziej – w Osace i w Tokio. W tym pierwszym mieście ulubiony psychopata fanów Yakuzy, Goro Majima, nienagannie prowadzi ekskluzywny klub Grand dla najbogatszych Japończyków. W stolicy zaś maskotka serii, Kazuma Kiryu, na siedem lat przed trwającą dekadę odsiadką usiłuje dorobić się bezpośrednio na obrocie nieruchomościami. Ze względu na brak doświadczenia, gorącą krew i nieostrożność szybko zaplątuje się w aferę związaną z „Ziemią Obiecaną", równie tajemniczym, co bezcennym skrawkiem ziemi w Tokio. Mafijne walki o jego posiadanie pochłaniają z czasem także Majimę – i bam, mamy pretekst, by pchnąć obu członków yakuzy w dramat pełen wzajemnych zdrad, powstrzymywanych w ostatniej chwili samobójstw i niepotrzebnie dramatycznych gestów.

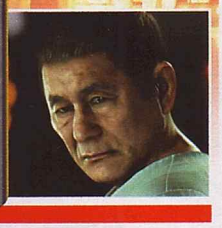
Trzask, prask, dawaj jeny! Tradycyjne punkty EXP zastąpiono tu wszechobecnymi banknotami.

Tańce, hulanki, swawole

Napisana z myślą o yakuzowych nowicjuszach (wskakujcie, to prequel reszty serii!) historia gra tu główną rolę – równie ważne dla twórców było chyba tylko pieczołowite odwzorowanie atmosfery okresu, widoczne w każdej uliczce i w każdej witrynie sklepowej. Nie znaczy to jednak, że rozgrywka została potraktowana po macoszemu! W przerwach od zarabiania miliardów w nieruchomościowych i klubowych minigrach oraz oglądania długich cutscenek **czekają nas setki bójek zrealizowanych w konwencji chodzonego mordobicia**. Brak im płynności animacji priorytetowej w Batmanie i Assassin's Creed, ale nadrabiają to mechaniką – uczuciem kontroli nad postacią, precyzyjnie planowanymi unikami i kontratakami czy wreszcie kombosami konstruowanymi przy użyciu trzech zmienianych na bieżąco stylów walki. Charyzmatyczni bossowie, miażdżenie czerepów rowerami i barierkami, stylowe superataki Heat – to wszystko wraca, a do tego dochodzą... deszcze pieniędzy.

Setki tysięcy jenów posłużą nam jednak nie tylko do obrzucania przechodniów czy wrogów i powodowania chaosu w niebezpiecznym otwartym świecie. Tradycyjnie będziemy wydawać je na rozwijane od lat minigry: randki z hostessami, karaoke, hazard, potańcówki, kręgle i... salony automatów. W końcu za trzy lata bańka wybuchnie i zacznie się dekada ciężkiego odbudowywania ekonomii – czemu w przerwie od setek zadań pobocznych nie wydać wszystkich pieniędzy na Out-Runa i Space Harrier? |CDA|

Krew na chodniku, męskie łzy, miliardy jenów.



Yakuza 6

O Yakuzie 6 wiemy niewiele – zobaczyliśmy imponujący graficznie zwiastun z Kazumą Kiryu w roli głównej i te same sztywne animacje co zawsze. Wielu podekscytował jednak widok słynnego reżysera filmów o yakuzie, Takeshiego Kitano, jako jednej z postaci (kto nie oglądał „Hana-bi" i „Sonatine", niech się wstydzi). Trzymamy kciuki za zachodnią premierę!

- PRODUCENT: ANTHONY TAN, JARAD BARKER, JEREMY WARMSLEY
- DATA WYDANIA: 2017
- MULTI: BRAK
- WWW.WAYTOTHEWOODS.TUMBLR.COM

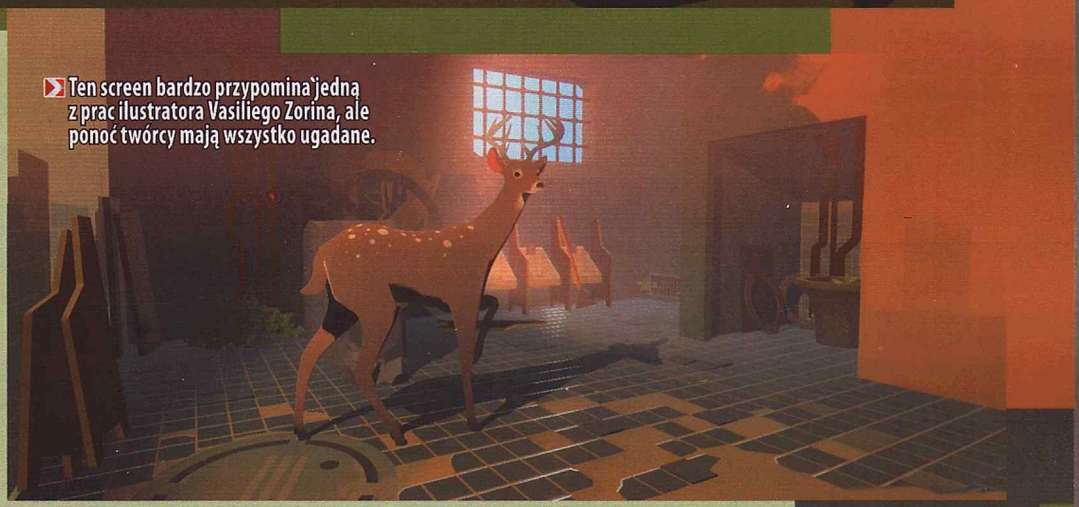
GATUNEK: PRZYGODOWA

WAY TO THE WOODS

Ogląda spękane kafelki: **9kier**

Nie trzeba mieć dekady doświadczenia w grafice komputerowej, by stworzyć coś zachwycającego. Ostatnio przypomniał o tym 16-letni Australijczyk, który – dam sobie rękę uciąć – sprawił, że niejeden developer zzieleniał z zazdrości.

Jak wiele dobrych historii, ta również zaczęła się od Reddita. Nastoletni Anthony Tan zdradził tam, że ubiega się o dofinansowanie z Epic Games, i opublikował kilka screenów z napędzanego czwartym Unreal Engine'em projektu Way to the Woods. Grafikami zachwycił się Sean Murray z Hello Games – studia odpowiedzialnego za zbliżające się wielkimi krokami No Man's Sky – i podlinkował je na Twitterze, wskutek czego o pracy młodego artysty zaczęły kolejno rozpisywać się serwisy branżowe. Nic dziwnego: to **intrygujące połączenie lekkości Life is Strange i kreskówkowości Firewatcha naprawdę przyciąga wzrok**.



Ten screen bardzo przypomina jedną z prac ilustratora Vasiliego Zorina, ale ponoć twórcy mają wszystko ugadane.

Jeśli wierzyć słowom developera, który pracuje nad Way to the Woods z dwójką znajomych (programistą i dźwiękowcem), **grafiki obok nie są tylko rysunkami koncepcyjnymi, lecz prezentują to, jak w rzeczywistości będzie wyglądać gra**. Trudno nie nazwać tego ambitnym projektem, jeśli weźmie się pod uwagę, że produkcja trwa dopiero rok, a Tan tworzy jedynie w wolnych chwilach, godząc zabawę UE4 i Photoshopem z zajęciami w szkole. Do tej pory jego jedynym „dużym" doświadczeniem z branżą była współpraca z Owlchemy Labs (twórcami miernej przygodówki Dyscourse) nad Job Simulator, czyli nadchodzącym tytułem obsługującym sprzęt VR Valve.

Grafika za milion dolarów...

Droga w las będzie opartą na eksploracji, trójwymiarową przygodówką „o dwóch sarnach w dziwnym świecie", a że rzecz dotyczy parzystokopytnej mamy i jej młodego, od razu przywodzi na myśl serię Shelter. Podobnie jak w tytułach Might and Delight obserwowane z trzecioosobowej perspektywy zwierzęta będą zwiedzać świat, szukać pożywienia i uciekać przed drapieżnikami, których rolę i tu odegrają krwiożercze wilki. Tych pościgów nie ma jeszcze we wczesnej wersji gry, ale już teraz są w niej zagadki i choć nie zdradzono ich charakteru, obstawiam, że będą pozwalały dostać się do nowych obszarów. Te na pewno nie będą generowane proceduralnie – Tan stawia na tworzenie ich ręcznie i z czułością. Z paru udostępnionych grafik trudno wywnioskować klimat zabawy, ale przedstawiają opuszczone przez ludzi, częściowo zniszczone budowle, o które upomina się przyroda. Na jednej widać wielookie cienie, które mogą albo być symboliczne, albo sugerować domieszkę fantasy.

Przychylam się do teorii, że Way to the Woods będzie osadzone w konwencji post-apokaliptycznej, zwłaszcza że Anthony Tan, który po ujawnieniu gry na Reddicie natychmiast stał się twarzą nienazwanego jeszcze studia, **opisuje projekt jako The Last of Us bez akcji**. Celuje w połączenie tytułu Naughty Dog z Podróżą – tak, by wywołać u gracza podobną gęsią skórkę – a wśród inspiracji wymienia jeszcze wspomniane Life is Strange oraz animacje Hayao Miyazakiego: „Spirited Away: W krainie bogów" i „Księżniczkę Mononoke".

Nie mogę naprawić dachu, nie mam kciuka.

Tu zarośnięte tory, tam spękane kafelki... Postapo?

...bez miliona dolarów

W tej chwili tytuł tworzony jest z myślą o pecetach, ale developerzy chcieliby, aby trafił również na konsole. Wkrótce ma ruszyć zbiórka pieniędzy na produkcję gry i to od przebiegu kampanii crowdfundingowej będzie zależała data premiery. Trzymam kciuki za to trio, bo Way to the Woods ma szansę przypomnieć, że nie potrzeba milionów, by zrobić grę, która pod względem grafiki w niczym nie ustępuje wysokobudżetowym tytułom. |CDA|

50 000

dolarów – nawet tyle mogą uzyskać aplikujący o dofinansowanie z Epic Games. Wymogiem jest praca na Unreal Enginie 4, a korzyści to nie tylko pieniądze. Stworzona w ten sposób marka może być kontynuowana i wykorzystywana bez ograniczeń, a i z tego, na co poszły pieniądze, nie trzeba się Epicowi spowiadać. Jednak kiedy już wypuścisz tworzoną na UE4 grę czy aplikację na rynek i zyski ze sprzedaży przekroczą 3 tysiące dolarów, co kwartał będziesz musiał płacić firmie 5-procentowy trybut, chyba że ugadasz się z nią inaczej. www.unrealengine.com/unrealdevgrants

- PRODUCENT: IO INTERACTIVE
- DATA WYDANIA: 11 MARCA 2016
- MULTI: TRYB KONTRAKTY
- HITMAN.COM
- GATUNEK: SKRADANKA

HITMAN™

Znowu zapoluje: Cursian

Chłodny zabójca w eleganckim garniturze i śnieżnobiałej koszuli z czerwonym krawatem to jedna z najbardziej rozpoznawalnych postaci ze świata gier. Biadaczek nie miał jednak ostatnio szczęścia do publicznych występów. Jakiś czas temu spece z IO Interactive obiecali mu jednak wielki powrót na światowe salony i wygląda na to, że zamierzają dotrzymać słowa.

Ten po lewej patrzy, jak ten po prawej drapie się po kroczu. Na szczęście nie widzimy niesmaku na twarzy Hitmana.

Na wypadek, gdybyś ostatnie 15 lat spędził przysypany trzymetrową warstwą syberyjskiego śniegu, śpieszę z krótkimi wyjaśnieniami. Gry z cyklu Hitman to jedne z najlepszych skradanek, jakie kiedykolwiek zagościły w naszych domach. Zabawa nie polega tu na typowym dla gatunku pomykaniu na paluszkach i tchórzliwym trzymaniu się głębokiego cienia, ale raczej na przechytrzaniu wrogów za pomocą szeregu idealnie zaplanowanych forteli, dywersji i przebieranek. Bezpodstawny zazwyczaj marketingowy bełkot o nieliniowości i wielu możliwych drogach do celu stał się w nich ciałem, przez co każda rozgrywka faktycznie była nieco inna.

Kubeł zimnej wody

Zanim zacznę roztaczać przed wami piękną wizję powrotu do przeszłości, poświecę kilka słów modelowi dystrybucji, bo jest on o tyle nowatorski, co diabelnie irytujący. **Wrazz zaplanowaną na 11 marca premierą nie otrzymacie bowiem kompletnej gry, ale jedynie bazę, na której autorzy dobudują później całą resztę.** Na płycie znajdziecie sześć pierwszych misji kampanii, osadzonych m.in. w ociekającej przepychem paryskiej willi, urokliwej miejscowości w południowych Włoszech oraz orientalnym Marrakeszu. Co miesiąc gra będzie rozszerzana o nowe etapy, kolejno Tajlandię, Stany Zjednoczone i Japonię. Skąd taka decyzja? Cóż, prawdy możemy się tylko domyślać, ale autorzy mamią nas słodkimi słówkami o wsłuchiwaniu się w opinie społeczności, reagowaniu na jej odzew i modyfikowaniu kolejnych odcinków (bo chyba tak należy to nazwać) na podstawie opinii graczy. Jako osobnik z natury cyniczny i podejrzliwy obstawiam, że po prostu nie wyrobili się na czas (mimo opóźnionej premiery), a wydawca nie może się już doczekać strumienia zielonych przyjaciół.

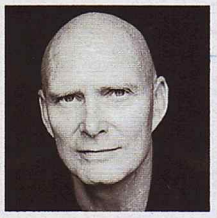
Zastanawiacie się pewnie, jak głęboko Square zamierza wam zatem zajrzeć do kieszeni. O dziwo, nie jest tak źle, jak można by się spodziewać. Na Zachodzie gra ukaże się w dwóch edycjach (na razie nie wiadomo, czy u nas będzie podobnie). Pełna, wyceniona na standardowe dla tytułów AAA 60 dolców, umożliwi dostęp do całej zawartości, włącznie z comiesięcznymi dodatkami. Alternatywą będzie niemal o połowę tańsza wersja Intro, obejmująca jedynie etapy premierowe. Resztę można później kupić osobno, choć w takim przypadku łączna cena nieznacznie wzrośnie.

Na kilka cierpkich słów zasługuje niesprawiedliwa polityka wydawcy w odniesieniu do poszczególnych platform. Właściciele pecetów i PS4, którzy z jakichś względów zdecydują się na pre-order, otrzymają w lutym dostęp do bety. Ci ostatni mogą też liczyć na ekskluzywne DLC – sześć kontraktów skupionych wokół postaci zbrodniarzy wojennych z organizacji CICADA. A co, jeśli masz Xboksa One? Przykro mi, wygląda na to, że dostaniesz to, co przeciętny obywatel jakiś czas po wyborach – figę z makiem.

Krwawa Forsa 2

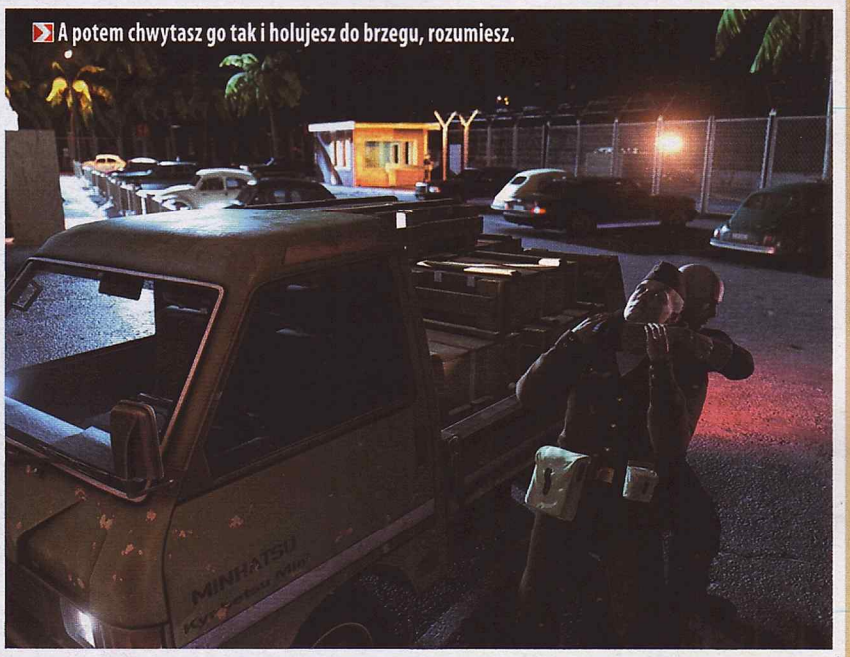
Nadal tu jesteś? Super, bo zrzędzenie mamy już za sobą. Czas skupić się na samej grze, a zapowiada się naprawdę świetnie. Nadchodzący Hitman ma połączyć najlepsze cechy Rozgrzeszenia i starszych odsłon serii. **Lokacje ponownie zyskają otwarty charakter** (twórcy określają je nawet mianem sandboksowych), a przy tym będą największe w historii. Na przykład położone na południowym wybrzeżu Włoch fikcyjne miasteczko Sapienza to nie tylko wielka willa, w której kryje się cel bohatera, ale także wyrastający z pobliskiego wzgórza średniowieczny kościół z piękną, oferującą wspaniałe widoki dzwonnicą (wprost wymarzoną do nasiadówy z karabinem snajperskim) oraz sieć

Prawdziwa twarz Agenta 47



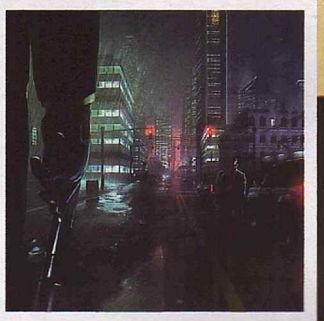
Trudno w to uwierzyć, ale David Bateson pracuje w naszej branży już od 15 lat. Jako jeden z niewielu aktorów towarzyszył swojemu cyfrowemu alter ego we wszystkich odsłonach gry, choć niewiele brakowało, a wydane w 2012 roku Rozgrzeszenie musiałoby obejść się bez jego charakterystycznego głosu. Do dziś nie do końca wiadomo, na czym polegał konflikt (obstawiam gażę), ale najważniejsze, że Square ostatecznie poszło po rozum do głowy i ponownie zatrudniło Davida. Kto wie, może wpłynęła na to również petycja od oburzonych fanów?

Przy okazji: wbrew powszechnej opinii Hitman nie był fizycznie wzorowany na użyczającym mu głosu Davidzie Batesonie. W jednym z wywiadów aktor przyznaje, że to tylko „taki miejski mit, który sprawia mu wiele przyjemności".



A potem chwytasz go tak i holujesz do brzegu, rozumiesz.

Jeśli model dystrybucji nie odstraszy graczy, Agent 47 ponownie zasiądzie na skradankowym tronie.



wąskich brukowanych uliczek wijących się pośród labiryntu nadgryzionych zębem czasu kamieniczek. Co ważne, nie są to tylko zbędne połacie bezużytecznego w gruncie rzeczy terenu, ale pełnoprawne areny, które z pewnością zostaną wykorzystane przez kreatywnych graczy.

Precz z cymbałami!

Ku mej bezbrzeżnej radości nareszcie **poprawiono inteligencję NPC-ów**. Podczas misji toczącej się w trakcie paryskiego pokazu mody znajdzie się na ekranie nawet 300 postaci (ostatnio było ich maksymalnie 50), a każda z nich nieco inaczej zareaguje na twoje poczynania. Jeśli przejdziesz tuż przed obiektywem kamery podczas relacji na żywo, doprowadzisz dziennikarzy do szału i nie zdobędziesz cennych informacji o swoim celu (to o tyle ważne, że zazwyczaj nie będziesz dysponował niczym więcej ponad jego fotografią).

Jeszcze ciekawej zapowiadają się zachowania całych grup. Tuż przed pokazem modelki zbiorą się na zapleczu, gdzie krzątająca się jak w ukropie ekipa wprowadzi ostatnie poprawki w ich wyglądzie: nałoży makijaż, dopieści fryzury itd. Przemknięcie się w całym tym chaosie to niemal niewykonalne zadanie. Wystarczy jednak cierpliwie poczekać, aż panienki pobiegną kręcić zgrabnymi tyłkami ku uciesze gawiedzi, a pomieszczenie opustoszeje, czyniąc zadanie o wiele łatwiejszym. Nie masz tyle czasu? Spróbuj podejść od strony parkietu tanecznego. Świadków pozbędziesz się, na przykład likwidując kelnera. Pozbawiona regularnych dostaw alkoholu zbieranina snobów wyruszy wówczas w poszukiwaniu innego wódopoju, dając ci wolną rękę. Znalazło się paru abstynentów? Zawsze możesz pomajstrować przy łodzi z fajerwerkami i przyspieszyć zaplanowany na zakończenie pokaz sztucznych ogni. Część gości przestanie udawać, że obchodzą ich kiecki i pobiegnie gapić się w niebo. Oczywiście twój cel, kierownik całego tego zamtuza, nie będzie zbyt szczęśliwy. Przy odrobinie szczęścia wyruszy do swojego śmigłowca, gdzie wcześniej przygotowałeś dla niego wybuchową niespodziankę.

Rozumu nabiorą wszelkiej maści strażnicy. Koniec z szefami ochrony, którzy nie rozpoznają podwładnych. Próba ominięcia jakiegoś ważniaka w stroju zwykłego trepa niemal na pewno skończy się dekonspiracją, przy czym wszystko wskazuje na to, że szeregowcy nadal z beztroską zignorują świeżo wyłysiałego kolegę. Z drugiej strony najczujniejsi wrogowie przejrzą wszystkie twoje sztuczki i nie dadzą się łatwo zrobić w bambuko. Na przykład gwardia przyboczna głównego niemilucha otworzy ogień, kiedy tylko zanadto zbliżysz się do ich szefa – nieważne, czy udajesz sprzątacza, czy królową brytyjską. Sprowokuj ich, a z radością odstrzelą ci łysy łeb.

Przytępione zmysły

Wiele osób odetchnie z ulgą na wieść, że **autorzy znacząco zmodyfikowali flagowe „osiągnięcie" Rozgrzeszenia, czyli niesławny instynkt.** Zamiast pokazywać trasy patroli i pozwalać na śledzenie przeciwników przez ściany będzie służył wyłącznie do podświetlenia interaktywnych elementów. W nowym Hitmanie ma ich być istne zatrzęsienie. Możesz rozregulować grzejnik gazowy, by następny zapalony papieros okazał się dla kogoś tym ostatnim, poluzować głośnik i zrzucić go na czyjąś głowę, a nawet podłożyć ładunki wybuchowe pod wiszące nad wybiegiem oświetlenie i posłać je w dół w najodpowiedniejszym momencie. W połączeniu ze wspomnianą wcześniej zbiorową inteligencją wywoła to zapewne dość spektakularny efekt...

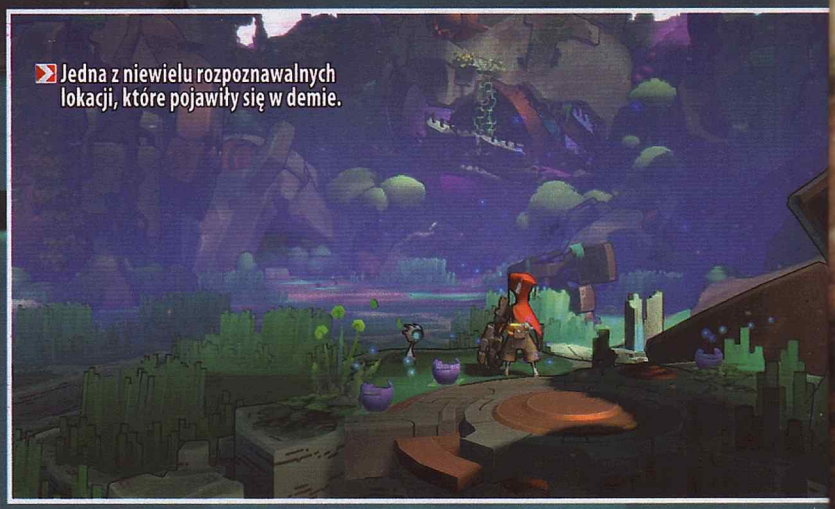
Gra zapowiada się nader smakowicie i jeśli tylko opisane powyżej elementy znajdą swoje odzwierciedlenie w rzeczywistości, otrzymamy solidnego kandydata do gry roku. Nie mogę jedynie pogodzić się z kretyńskim modelem dystrybucji. Nie wiem, jak was, ale mnie niespecjalnie kręci perspektywa płacenia za połowę produktu i ogrywania jego końcówki trzy miesiące później, gdy zdążę już zapomnieć, o co właściwie chodziło w głównym wątku. Najpewniej wstrzymam się więc z zakupem do czasu premiery wszystkich „odcinków", tak samo jak robię to w przypadku dzieł Telltale. Bogowie, co za czasy... |CDA|

- PRODUCENT: RUNIC GAMES
- DATA WYDANIA: 2016?
- MULTI: BRAK DANYCH
- WWW.HOBGAME.COM
- GATUNEK: AKCJA

HOB

Dzbanki rozbija: **spikain**

Czy gdyby kolejna Zelda miała powstać w studiu odpowiedzialnym za Torchlighta, a Linka ubrano w czerwone ciuchy, bylibyście zainteresowani?


Jedna z niewielu rozpoznawalnych lokacji, które pojawiły się w demie.

Przyzwyczajcie się do tych kształtów.

Nowa gra Runic Games już przy pierwszej zapowiedzi okrzyknięta została **połączeniem Zeldy i bajki o Czerwonym Kapturku**. Powody są oczywiste: rozgrywka jest znajoma, a kapturek czerwony. Hob będzie w zasadzie klonem serii o młodzieńcu w zielonym kubraczku i chyba nie jest to powód do płaczu, bo to sprawdzony, dobry schemat, w dodatku rzadko spotykany poza platformami Nintendo – a gra Runic Games powstaje na PC i niesprecyzowane jeszcze konsole.

A Hob to the Past

Co więcej, mowa o kopiowaniu Zeld dwuwymiarowych, więc – podobnie jak w tych wszystkich Miniszowych kapach i Linkach pomiędzy światami – ułomności gry nie staną pomiędzy nami a przygodą. Na przykład kamera, która ustawiona jest niemal zawsze nad postacią gracza, pozwalając mu dokładnie obejrzeć, co znajduje się dookoła. W elementach zagadkowych to kwestia kluczowa. Jeżeli seria The Legend of Zelda jest wam znana, nie powinno was zdziwić, że **jednym z trzech głównych filarów rozgrywki będą w Hobie łamigłówki środowiskowe**. To, co w tej materii zobaczyliśmy do tej pory, wygląda całkiem przyzwoicie – zwłaszcza to, jak zagadki wplecione są w otoczenie – ale trochę obawiam się o poziom trudności. Trzymajmy kciuki, by nie były to po prostu przystanki, na których trzeba będzie odbębnić rozwiązanie widoczne gołym okiem od samego początku (patrzę na ciebie, Golden Sun: Dark Dawn).

A gdzie Torchlight 3?!

Prace nad Hobem oznaczają, że na kolejnego Torchlighta trzeba będzie jeszcze poczekać. Jak długo? Może nawet wieczność – Marsh Lefler z Runic mówi, że studio czuje się wypalone po stworzeniu dwóch części. Poza tym powstały one w odpowiedzi na posuchę po Diablo II, a teraz, jak sam twierdzi, „Diablo III rządzi" i nie jest grą, z którą chciałby rywalizować.

Trawa jest prostokątna i nie można jej ścinać.

Twórcy Diablo robią swoją Zeldę. Co może pójść nie tak?

Drugim elementem Hoba ma być eksploracja. Na razie trudno stwierdzić, jak bardzo zajmująca, ale jeżeli sugerować się wczesnym etapem udostępnionym przez twórców, bohater gry będzie **biegać, skakać, wspinać się i ślizgać po świecie znacznie bardziej nastawionym na platformowanie niż Hyrule**. Zabawę urozmaicą nam różne przedmioty, które pozwolą dostać się w niedostępne inaczej miejsca, np. hookshot... tfu, rękawica do wspinaczki. Sam świat na razie nie powala wyglądem. Jest ładny, ale poza licznymi nienaturalnymi krągłościami otoczenia jak dotąd niezbyt interesujący. Na pewno jednak nie jest pusty – łazi po nim wiele (chociaż nie tak wiele jak po Hyrule, a już na pewno nie tak wiele jak po Dark World czy Lorule) agresywnych stworzeń, z którymi walczyć będziemy w zeldowym stylu. I to jest **trzeci filar rozgrywki – typowe slaszowanie z minimalnym udziałem mózgu**. Hob dysponuje mieczem, a broni się przed przeciwnikami przy pomocy wielkiej, kamiennej piąchy. Ta pomoże mu też przesuwać duże przedmioty podczas rozwiązywania zagadek. Poszczególne etapy gry kończą się zwyczajowo wielkimi bossami o konkretnych wzorach zachowań, które trzeba będzie przeanalizować, aby wiedzieć, kiedy zadawać ciosy.

A Hob Between Worlds

Warstwa fabularna Hoba będzie podobnie nieistotna co w przypadku przygód Linka, ale twórcy poszli o krok dalej i **zrezygnowali zupełnie z jakiegokolwiek tekstu**. I dobrze. Jeżeli ktoś kiedyś powiedział, że lubi Zeldę za fabułę, najpewniej kłamał. Dlatego Runic woli postawić na dobrze sklejony klimat – kreskówkowy, nieco wyblakły styl, naturę połączoną z przypominającą technologię magią, ciekawy design postaci.

Hob nie zapowiada się na produkcję przełomową czy choćby odkrywczą, ale nie lekceważyłbym Runic Games. Torchlight też miał być zaledwie kopią Diablo (stworzoną zresztą przez współprojektantów pierwszych dwóch części), a ostatecznie okazało się, że w swoim stylu znacząco rozwija formułę znaną z blizzardowego hack'n'slasha. Stawiam dychę, że z klonem nintendowego hitu będzie podobnie. |CDA|

SÉBASTIEN LOEB RALLY EVO

ŚCIGAJ SIĘ JAK MISTRZ!

GRA STWORZONA WE WSPÓŁPRACY Z SEBASTIENEM LOEBEM, NAJBARDZIEJ UTYTUŁOWANYM KIEROWCĄ RAJDOWYM W HISTORII: 9-KROTNYM MISTRZEM ŚWIATA, ZWYCIĘZCĄ 78 RAJDÓW I 905 ODCINKÓW SPECJALNYCH.

DATA Ppremiery 29.01.2016

3 www.pegi.info

PS4 PlayStation Network XBOX ONE XBOX LIVE PC STEAM MILESTONE

Sébastien Loeb Rally EVO © 2016 Published and Developed by Milestone S.r.l. All rights reserved. All manufacturers, accessory suppliers, names, tracks, sponsors, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. Red Bull® Marks are licensed by Red Bull GmbH/Austria. Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of PIKES PEAK INTERNATIONAL HILL CLIMB.

ZAMÓW Z DARMOWĄ DOSTAWĄ W cdp.pl misja: rozrywka

- PRODUCENT: NEOPLE/NEXON
- DATA WYDANIA: 2016
- JAK ZAGRAĆ: STEAM EARLY ACCESS (OD OK. 22 ZŁ)
- MULTI: MIKROTRANSAKCJE
- FIRSTASSAULT.NEXON.NET
- GATUNEK: FPS

TYLKO ONLINE

JUŻ GRALIŚMY!

GHOST IN THE SHELL FIRST ASSAULT ONLINE

STAND ALONE COMPLEX

Kamufluje się: **Allor**

Komiksy, filmy, seriale, książki – materiałów o działaniach członków Sekcji 9, z niewidzialną panią major na czele, jest mnóstwo. Problemem są gry. Ostatnia powstała na PS2 i ma już 10 lat na karku. Jak na cyberpunkową klasykę z masą fanów – dziwne. Na szczęście właśnie rozpoczęły się testy GitS:SAC-FAO, który jest strzelanką F2P. Dobrą!

Wolałbym wprawdzie coś bliższego serialowi, jakiegoś RPG-a zrobionego na modłę Deus Eksa albo porządną grę akcji, choćby sequel Oni, któremu z pecetowych tytułów najbliżej do GitS-a. Zamiast tego załapałem się na wczesny dostęp nowej produkcji Nexona, która z pierwowzorem ma wspólne intro oraz żywcem wzięte z anime filmiki, wykorzystywane przy opisie postaci-klas. Na każdym kroku czuć jednak, że podstawą był przede wszystkim Counter-Strike, a nie manga czy anime. I dobrze.

CS:FA

Wielkość map, charakterystyki broni (przede wszystkim odrzut sprawiający, że serią walą tylko trupy), bieganie z nożem (bo szybciej), kucanie (bo celniej) czy zabijająca jednym strzałem snajperka (bo i tak lepsze to niż rewolwer) – **jeśli choć raz grałeś w CS-a, poczujesz się jak w domu.** Gorzej mieć będą fani gier pokroju Battlefronta czy CoD-a, bo odnawiającego się paska życia brak, a headshoty są zabójczo skuteczne niezależnie od tego, co w danej chwili trzymasz w ręce. Oczywiście o ile trafisz, bo poza odrzutem broni ogromną rolę gra też rozrzut, więc strzelanie w biegu to bardzo kiepski pomysł. Również dlatego, że im szybciej postać się porusza, tym głośniejsze są jej kroki, a że mapy są małe, dobre słuchawki to podstawa. Tym bardziej że celność w pełnym sprincie jest zerowa, więc taki biegnący wróg ma niewielkie szanse na skuteczną obronę. Chyba że posiada nóż i zdąży do ciebie dobiec, bo w takim przypadku wystarczy jeden cios.

Do tego dochodzi brak respawnów w trybie demolka (podkładanie bomby w jednym z dwóch miejsc) i bardzo wysokie tempo. Nawet nominalnie runda trwa 2,5 minuty, ale często po 60 sekundach jest już po wszystkim (więc nie ma mowy o nudzeniu się, również jeśli ginie się w pierwszych kilkunastu sekundach). W drużynowym deathmatchu czy przejmowaniu terminali respawny wprawdzie już są (regeneracja życia – nie), ale wielkość map i tempo pozostają identyczne.

Na pierwszy rzut oka może się więc wydawać, że jedyna poważna różnica to brak wątku ekonomicznego: zamiast kupować pukawę po każdej śmierci, wydając na to zarobione na eliminacji wrogów dolary, wybiera się jeden z trzech wcześniej przygotowanych zestawów uzbrojenia, a dodatkowego pancerza nie ma wcale.

Cybergadżety

Ale to niejedyne, co różni GitS:SAC-FAO od CS:GO. **Wprowadzono także podział na klasy oraz przywodzące na myśl Team Fortress gadżety.** Na przykład pani major może używać kamuflażu termooptycznego, dzięki któremu staje się na kilkanaście sekund przeźroczysta. Nadal można ją wprawdzie zobaczyć, jak się dobrze człowiek przyjrzy, do tego strzał od razu kamuflaż wyłącza, ale i tak daje to sporą przewagę w walce. Podobnie jak pancerz nanożelowy, wykrywacz obcych (działa nawet na niewidzialnych), wieżyczka obronna, szybkie poruszanie się, drony zwiadowczo-wybuchowe czy schowana w ręce wyrzutnia rakiet (mamy w końcu do czynienia z cyborgami) u innych.

A to jeszcze nie wszystko, bo z mocy tych da się korzystać na jednym z dwóch poziomów. Podstawowy w przypadku zdolności, którymi można się dzielić, obejmuje tylko ciebie, ale jeśli naładujesz pancerz czy niewidzialność do pełna, będzie się mogło pod ciebie podłączyć nawet trzech innych graczy. Jak to wpływa na wyniki starcia z nieprzygotowanym wrogiem, tłumaczyć nie trzeba. Rakietami czy dronami dzielić się nie da, ale za to jest ich więcej, więc efekt również może być zabójczy.

Na pierwszym planie niewidzialny Allor. No, prawie – bo strzelił i go widać.

O Wiktorio, moja Wiktoooorio...!

Czołg. Inteligentny. W miarę. Ale lepszy taki niż żaden.

Czerwonych trzeba bić. Nawet jeśli nie są czerwoni, bo nie masz włączonego radaru.

Inteligentne czołgi

Na szczęście poza paskiem ładowania (który – o ile jest się naprawdę dobrym w eliminowaniu wroga – można uzupełnić bardzo szybko) są jeszcze cooldowny, dlatego całkowite zdominowanie przeciwnika jest nieco trudniejsze, a głównym problemem pozostają mimo wszystko headshoty, nie zaś niewidzialność czy drony. To zresztą niejedyny fajny sposób na zbalansowanie gry. Ot, choćby przejmowanie terminali: walka zawsze toczy się o jeden konkretny, a przejąć go może dowolna z drużyn, bo nie ma podziału na atakujących i broniących. Kolejny aktywuje się jednak na terenie zajmowanym przez przegranych, którzy mają więcej czasu na przygotowanie się do walki. By wyrównać szanse, druga strona dostaje Tachikomę (taki inteligentny miniczołg, który wygląda jak pająk i może skakać, a do tego jest nieźle opancerzony i uzbrojony), który wspomaga atak. Nie jest on wprawdzie ani zbyt inteligentny, ani niepokonany, ale zawsze to jeden atakujący (do tego odporny na headshoty) więcej.

A do tego jeszcze gada. Zresztą wszystkie postacie mają **głosy podkładane przez aktorów znanych z anglojęzycznej wersji serialu** GitS:SAC. Osobiście wolałbym japoński oryginał, skoro i tak całość (no, prawie, ale to beta) napisów została spolszczona, ale na razie takiej opcji do wyboru nie ma. A skoro już przy tym jesteśmy – gdyby nie wygląd postaci, w zasadzie byłby to typowy zachodni shooter, z mangą niemający nic wspólnego. A że i one są poprawne anatomicznie, nie straszą ani wielkimi oczami, ani cycem, alergia na wszystko, co japońskie, nie jest przeciwwskazaniem, by dać GitS:SAC-FAO szansę.

F2P czy P2W?

Na początku wybiera się jedną postać i dostaje ona trzy główne zestawy ekwipunku: karabinek automatyczny, pistolet maszynowy oraz snajperkę. To wystarczy, by się dobrze bawić, przy okazji **zdobywając poziomy doświadczenia oraz kasę, potrzebne do odblokowania kolejnych postaci oraz broni** (np. shotguna, którego brak wśród podstawowego uzbrojenia, podobnie zresztą jak CKM-u). Niektóre z nich można również po prostu kupić za kasę, którą z kolei najszybciej zdobyć, wydając euro na droższy zestaw startowy, ale na razie nie wygląda na to, by dawało to przewagę w grze. Podobnie jak dodatkowe skiny na broń, które dostaje się jako bonus za wzięcie udziału we wczesnym dostępie.

Prócz tego odkrywa się też dodatkowe części broni: lepsze lufy, celowniki, większe magazynki czy uchwyty, które wpływają na staty (na razie w niewielkim stopniu, np. +2 do zadawanych obrażeń, dzięki czemu z 29 robi się 31). A także bonusy dla samej postaci (a konkretnie – miejsca, w które można je wetknąć), jak umiejętność przeładowania w trakcie sprintu czy o 10% mniejszą liczbę punktów niezbędnych do uruchomienia zdolności na 2 poziomie. Takie bonusy działają przez ograniczony czas (np. 20 minut), ale mają znacznie większy potencjał, by zniszczyć równowagę i zmienić F2P w P2W. Na razie jednak balans jest bardzo sensowny, a gra bez wydawania złotówek jest nie tylko jak najbardziej możliwa, ale do tego równie przyjemna co po wydaniu 30 euro na pakiet Elite.

Nurkuj!(*)

Ogólnie GitS:SAC-FAO **jest bardzo przyjemną strzelanką, na którą warto mieć baczenie**. Mechanika żywcem wzięta z CS-a, bonusy podobne do tych z Team Fortress, niewielkie wymagania sprzętowe i normalny wygląd (co dla osób z alergią na japońszczyznę jest bardzo ważne), a jednocześnie wystarczająca liczba smaczków z japońskiego serialu, by z kolei jego fani nie czuli się zrobieni w bambuko, sprawiają, że na brak graczy cierpieć nie będzie. Zwłaszcza że to przecież F2P, więc w przeciwieństwie do oryginalnego CS-a, nie wspominając nawet o znacznie droższym ostatnim Tęczowym Sześć, nie trzeba będzie wykładać kasy, by grać – a także w przypadku early accessu wystarczy 5 euro, by zacząć już teraz. I choć nie taka gra oparta na GitS-ie mi się marzyła, jako FPS daje radę. Bardzo! |CDA|

(*) Tak oznaczony jest w polskiej wersji językowej przycisk wejścia do gry. Po angielsku to „dive in", co ma uzasadnienie w materiale źródłowym (bo tak określano wchodzenie w cyberprzestrzeń), ale... dlaczego?! Nawet „wejdź" czy „start" byłyby lepsze!

CIESZY

- **mechanika walki jak w CS-ie**
- **klasy i zdolności specjalne...**
- **...którymi można się dzielić z innymi**
- **nie szczuje wielkimi oczami**
- **niewielkie wymagania sprzętowe...**

NIEPOKOI

- **...ale kosztem średniego wyglądu**
- **mikropłatności mogą wszystko zniszczyć (choć na razie jest OK)**

CSN: Zombies

Nie jest to pierwsza CS-owa gra Nexona. Wcześniej zrobił parę spin-offów CS-a na rynki azjatyckie, a potem wypuścił Counter-Strike Nexon: Zombies. Podobnie jak GitS:SAC-FAO jest to tytuł F2P, do tego bazuje na CS 1.6. I to zarówno jeśli chodzi o wygląd (to akurat trudno uznać za zaletę, choć przekłada się na niewielkie wymagania sprzętowe), jak i charakterystyki broni (czytaj: inny odrzut niż w CS:GO).

- PRODUCENT: NAUGHTY DOG
- DATA WYDANIA: 27 KWIETNIA 2016
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ LUB KOLEJNĄ BETĘ
- MULTI: DO 10 OSÓB
- WWW.UNCHARTEDTHEGAME.COM
- GATUNEK: AKCJA

MULTIPLAYER JUŻ GRALIŚMY!

UNCHARTED 4 Kres Złodzieja

■ Był otoczony przez imbecylów i zdrajców: **Cross**

Jeśli zamierzaliście kupić w marcu Uncharted 4 wyłącznie po to, by jednym ciągiem zaliczyć wszystkie misje fabularne i cisnąć grę w kąt, proszę, przemyślcie poważnie swoje postępowanie. Może się okazać, że jeśli tylko dacie multiplayerowi szansę, spędzicie przy nim więcej czasu niż przy singlu.

Nie jestem wielkim fanem Nathana Drake'a. Doceniam technologiczną smykałkę Naughty Dog, ich zręczną żonglerkę czarującymi banałami kina przygodowego, dialogi szybujące wysoko nad Rowem Mariańskim (znaczy się poziomem typowego scenariusza growego) oraz talent do precyzyjnego planowania ścieżek zdrowia z zawalających się platform i efektownych eksplozji. Nie wystarcza mi to jednak, by wybaczyć serii przesadnie liniowy design poziomów, zaledwie poprawne strzelaniny oraz brak ambicji (bo co jest odważnego w poprawnym powieleniu sprawdzonej formuły z Hollywood?).

Dlaczego więc zdecydowałem się na opisanie bety Kresu złodzieja? Dlatego, że choć Naughty Dog jest wychwalane głównie za tworzenie filmowych doświadczeń, już przy The Last of Us czułem, że studio ma niedoceniany talent w kwestii multiplayera. Historia Joela i Ellie doczekała się w końcu całkiem ciekawego akompaniamentu w zbliżonym atmosferą do kampanii sieciowym trybie factions, gdzie między pełnymi napięcia meczami nasi facebookowi najbliżsi walczyli o przetrwanie w realiach postapokalipsy. Wierzyłem, że tym samym developerom uda się odwzorować w sieciowych wojenkach ducha Indiany Jonesa... przepraszam, Uncharted. I nie myliłem się.

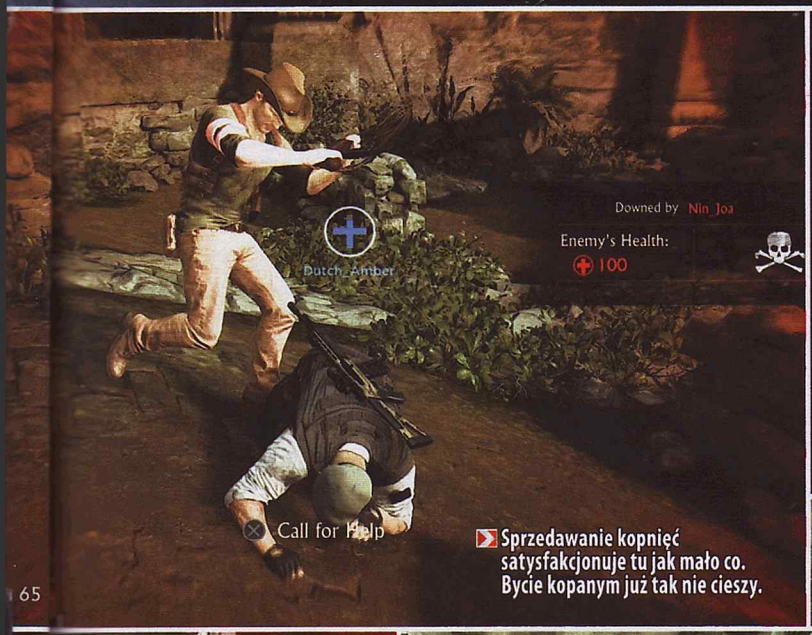
Multi to też Uncharted

Kluczowy w przyciągnięciu ludzi do multi jest jego charakter, a nie idealny balans, jak twierdzą niektórzy e-sportowi guru. Wszystkie dogorywające na Steamie klony genialnego Quake'a III konają, bo nie potrafiły zaoferować nic poza żerowaniem na nostalgii – atmosfery w nich tyle co w benchmarkach do testowania kart graficznych.

Cokolwiek bym mówił o Uncharted, charakteru mu nie brak – każdy fan Sony kojarzy serię z obłędnej szaty graficznej, lokacji rodem z klasyków kina przygodowego oraz sympatycznych, pyskatych postaci z Nathanem Drakiem na czele. Ludzie z Naughty Dog **wiedzieli, że muszą jakoś przenieść ten urok do trybu sieciowego, i zrobili to wzorowo**. Magiczne artefakty zaczerpnięte nie tylko z wcześniejszych gier, ale też z książek czy komiksów, klimatyczna muzyka, bezbłędnie zaimplementowane elementy wspinaczki i zabaw z liną oraz oczywiście gwóźdź programu – postacie. Multi to teoretycznie jedynie przypadkowe strzelaniny, w których bohaterowie mogliby być niemymi kukłami, ale to, że Nathan i Sam prześcigają się w złośliwościach, naprawdę sprawia, że czujesz się częścią ich świata. „Jeśli chcesz tego Drake'a, który potrafi wziąć się do roboty, a nie tylko rzucać marnymi żartami, dobrze trafiłeś", mówi do mnie Samuel na ekranie wyboru postaci. „Pomóżcie mi, fujary, znaczy się, szlachetni ludzie", jęczy Charlie Cutter, zwijając się na chodniku z bólu. Po usłyszeniu czegoś takiego od razu czuję sympatię do grywalnych bohaterów. Ale na pewno nie jest ona porównywalna do tej, którą żywię do boskiego Zorana Lazarevica z Uncharted 2, dostępnego po stronie łotrów. Wrzeszczenie „jestem żywym bogiem!" i „przestańcie kraść mi zabójstwa" podczas biegania po mapie? Ogłaszanie „wstyd mi za was" kompanom, którzy dali się zastrzelić? Warczenie „jestem otoczony przez imbecyli i zdrajców" lub „haha, testowałem cię, to była tylko zmyłka", gdy towarzysz ożywia cię tuż przed śmiercią? Trybom multi tak często brak uzasadnienia, kontekstu, przez który walki smakują lepiej – tu sytuację poprawiają profesjonalnie nagrane i porządnie napisane dialogi.

Mamy więc atmosferę, pazur, który odróżnia ten tryb multi od konkurentów. Co jest następne na liście? Porządna technologia. Choć zabrakło tu dedykowanych serwerów, problemy z kodem sieciowym są okazjonalne, a przez tydzień miałem raptem dwa problemy z hostem. Bardziej imponująca jest jednak **grafika – o parę poziomów lepsza od tej w peestrójkowych Unchartedach**, ale jednocześnie działająca w pieszczących źrenice 60 klatkach na sekundę. Oczywiście twórcy musieli jakoś znaleźć na to moc obliczeniową, przez co sieciowe starcia toczą się w rozdzielczości niższej niż rozgrywana w 30 fps-ach kampania (900p zamiast 1080p). Jak dla mnie jest to jednak jak najbardziej sensowny kompromis i zastanawiam się, czy 30 klatek w singlu nie

Niech tego złodzieja spotka piękny koniec!



Sprzedawanie kopnięć satysfakcjonuje tu jak mało co. Bycie kopanym już tak nie cieszy.

Z cyklu „On jeszcze nie wie" – prequel filmu „Efektowny lot w kierunku chodnika".

Twórcy Uncharted mają słabość do durnych żartów – w dostępnych gestach postaci widać to idealnie.

Obwódki i znaczniki zaśmiecają tu ekran na tyle, byśmy wiedzieli, co się właściwie dzieje wokół.

Widzicie tę śliczną dżunglę? To wyobraźcie ją sobie w 60 klatkach na sekundę. Brawo, Naughty Dog.

będzie razić po długich godzinach w multiplayerowej becie. Na razie jednak nie martwię się tym, chcąc jak najprędzej wrócić do niesamowicie bujnych dżungli Południowej Ameryki i barwnych targów Madagaskaru.

To nie Black Ops

Każdy chciałby odnieść sukces na miarę Call of Duty, ale dopiero niedawno developerzy zdali sobie sprawę z tego, że kopiowanie CoD-a nie jest najlepszą drogą do celu. Ci, którzy w grze Naughty Dog po raz pierwszy poślą serię w przeciwnika, mogą być zaskoczeni tym, jak wiele pocisków można tu przyjąć na klatę. I bardzo dobrze! Dzięki temu każdy jest w stanie podjąć równą walkę – wystarczy wykonać szybki unik za osłonę, by mieć szansę na kontratak. **Wykucie map na pamięć staje się przez to mniej ważne niż w serii Activision** – zamiast nieustannie skanować wszystkie potencjalne kryjówki wrogów, skupiamy się bardziej na zajmowaniu pozycji lepszych niż przeciwnik.

Nie znaczy to, że Uncharted 4 promuje pasywny styl, ciągłe chowanie się za ulubioną osłoną. Co chwilę w różnych zakątkach mapy pojawiają się skarby, dzięki którym szybciej kupimy pomocne bonusy. Gonimy więc za kosztownościami całą drużyną (w becie dostępny był tylko najważniejszy tryb, czyli team deathmatch), a potem natychmiast nabywamy za zarobione dolary różne ładunki wybuchowe, zabójcze na krótki dystans totemy, spowalniające pola siłowe oraz walczących na różne sposoby najemników. Nieważne, jak dobrą kryjówkę sobie znalazłeś (a dobrych kryjówek jest tu wiele, każdy segment mapy ma potencjał taktyczny). Kiedy z jednej strony strzela do ciebie snajper, z drugiej naciera ciężko opancerzony grubas z gatlingiem w dłoniach, a do tego na przeciwległym końcu mapy pojawia się ujawniająca twoją pozycję Laska Ayar Manco, musisz działać szybko. **Balans przedmiotów i najemników jest znakomity** – niby potrafią we właściwym momencie zupełnie zmienić przebieg walki, ale każdy gracz przy odrobinie pomyślunku odkryje ich słabe strony. Nie doświadczyłem tu nigdy momentów w stylu blackopsowego „nie robiłem nic źle, a oberwałem przegiętym killstreakiem" i zawsze wiedziałem po śmierci, jaki błąd popełniłem.

Oczywiście czasem ginąłem przez IMBECYLI I ZDRAJCÓW z drużyny, czego niestety w grach sieciowych nie da się uniknąć. Naughty Dog próbuje jednak zminimalizować skalę podobnych nieprzyjemności. Koordynacja z przypadkowymi współgraczami bez czatu głosowego jest znacznie prostsza, gdy non stop widzisz na ekranie obwódki ich postaci i nie musisz zgadywać na podstawie radaru, co i gdzie robią. Porządne bonusy finansowe za oznaczanie wrogów na mapie, ożywianie bliskich śmierci kompanów i asysty też zachęcają do trzymania się razem – każdy chce zarobić, by móc przyzwać swoje supermoce jak najszybciej. Ponieważ przed śmiercią następuje stan krytyczny, **nie ma co liczyć na instakille** – po postrzale trzeba władować w przeciwnika jeszcze parę kul albo podbiec do niego, gdy pełznie na czworakach, i sprzedać mu najbardziej soczystego kopa, jakiego widzieliście w grach. Szkoda tylko, że detekcja ciosów zaskakująco często sprawiała w becie psikusy – oby pełna wersja to poprawiła.

Kres multiplayera

Fortuna Drake'a jest z perspektywy czasu średniakiem w każdym calu, Pośród złodziei znudziło mnie w połowie, Oszustwu Drake'a nawet nie dałem szansy... ale do Kresu złodzieja wezmę się w dniu premiery. Jeśli okaże się, że innowacje w kampanii rzeczywiście wyniosą singla na nowy poziom, będę zachwycony. Jeśli nie, nie będę płakał, bo po kilkunastu godzinach spędzonych z betą jestem pewien, że wystarczy mi multi. Prawda, osiem obiecywanych map to trochę za mało, a mające pojawić się w pełnej wersji pojazdy trudno chyba będzie zręcznie połączyć z obecnym szkieletem rozgrywki – wierzę jednak, że Naughty Dog się uda. Niech tego złodzieja spotka piękny koniec. |CDA|

CIESZY

- **60 fps-ów przy pięknej grafice**
- **świetnie zaprojektowane mapy, przedmioty i moce specjalne**
- **konsolowe multi z najwyższej półki**

NIEPOKOI

- **szwankująca detekcja ciosów wręcz**
- **osiem zapowiadanych map to trochę za mało**
- **nie wiem, jak pojazdy wpłyną na rozgrywkę**

Bezołowiowe zabójstwa

Przed zabijającym na miejscu atakiem hakiem łatwo uskoczyć, kicającego wokół przeciwnika da się rozłożyć serią trzech szybkich ciosów pięścią, a boksera szybko uspokoi hak. Świetny pomysł na walki na bliski dystans – kamień, papier, nożyce, gdzie ucieczka kończy się strzałem w plecy. Do tego dochodzi doczepiona do wspomnianego już haka lina, dzięki której możemy np. nokautować przeciwników z powietrza. Świetnym pomysłem jest też zaczajenie się przy krawędzi przepaści i śmiertelne w skutkach pociągnięcie kogoś za nogawkę... Mechanika Uncharted niby jest prosta, ale w multi daje mnóstwo możliwości.

- PRODUCENT: LION'S SHADE
- DATA WYDANIA: LATO 2016
- JAK ZAGRAĆ: STEAM EARLY ACCESS (OK. 51 ZŁ)
- MULTI: NA RAZIE BRAK
- WWW.LIONSSHADE.COM
- GATUNEK: AKCJA

JUŻ GRALIŚMY!

TEMPEST

Żegluje żetonem: **enki**

Pojawiły się i znikły, wielkie czyniąc pustki w domach graczy. Kawka Edwarda Kenwaya, Karaiby, bitwy morskie i abordaże. Wielu wciąż liczy na osobny „piracki" tytuł od Ubisoftu po Assassin's Creed IV, ale niektórzy – jak Andriej Babak – wzięli sprawy w swoje ręce.

Twórca FootLOL-a, bombastycznie absurdalnej parodii piłki nożnej, postanowił spróbować swoich sił w napędzanej fabułą grze o pływaniu żaglowcem po fikcyjnym odpowiedniku Karaibów i bawieniu się w celowanie i strzelanie podczas odbywających się w czasie rzeczywistym bitew morskich. I jak dotąd te ostatnie wyszły mu najlepiej.

Palcem po żetonie na mapie

Rozgrywka w Tempest przebiega dwutorowo. Gra wita nas mapą tutejszego akwenu – prostokątnym kawałkiem pergaminu, po którym sunie sobie (wyznaczonym poprzez kursor kursem) żetonik symbolizujący naszą krypę. Poruszamy się na niej od portu do portu, odkrywamy lądy i co parę chwil mamy okazję podejmować decyzje o uczestnictwie w losowych morskich potyczkach. W miastach możemy popytać o wskazówki pomagające znaleźć to, czego akurat poszukujemy w danym queście (przygodówkowicze, wstrzymajcie konie – wszystko odbywa się tu automatycznie i nie ma nawet ćwierć krzewu dialogowego). Tu również dane jest nam zaopatrywać się w amunicję (niespodzianka, armaty potrzebują kul!), szkolić załogę za doświadczenie zdobyte na morzu oraz dokupować do łajby różnego rodzaju ulepszenia. Niestety zupełnie brak tu aspektu czysto ekonomicznego – **handel między portami w zasadzie nie istnieje. Rozległego otwartego świata tu niestety również nie uświadczysz.** Jaki budżet, takie Karaiby.

Zamiast tego twórca przygotował serię relatywnie niewielkich, ale na szczęście zawsze upstrzonych jakimiś występami skalnymi, ruinami czy fortami, aren, które dane jest nam oglądać podczas stanowiących clou całej zabawy momentów „sensacyjnych". W ich trakcie obserwujemy nasz okręt zza rufy, sterujemy nim WSAD-em i staramy się trafić jak najwięcej jednostek wroga, samemu jak najdłużej starając się pozostać nad powierzchnią wody.

Zdespawnował się we mgle

Potyczki są dynamiczne i satysfakcjonujące. Gdy wybierzemy rodzaj amunicji (najczęściej są to kule armatnie przeznaczone do niszczenia kadłuba, ale można również załadować trzebiące załogę szrapnele lub drące żagle i łamiące maszty kule łańcuchowe, aby łatwiej dokonać abordażu), mamy trzy opcje czasu celowania. Krótsze dają szersze pole ostrzału, ale zdecydowanie mniejszą skuteczność trafienia. Dłuższe wymagają znacznie większej precyzji i cierpliwości w utrzymywaniu celu w zasięgu ognia, ale za to pozwalają puszczać prawdziwie mordercze salwy. W połączeniu z możliwością zaznaczenia konkretnego wroga kursorem, by zwiększyć szanse na jego trafienie, oraz szybko zmieniającą się sytuacją na polu walki składa się to na całkiem satysfakcjonujący system, w którym skuteczna walka bez wrąbywania się na ślepo na skały podczas lawirowania i celowania gdzieś w bok pozwala poczuć się jak mały Czarnobrody. Trochę głupio tylko wygląda moment, w którym solidnie ostrzelana łajba wroga robi zwrot, wystawia do nas rufę i po kilku sekundach po prostu znika, a gra udaje, że właśnie nam uciekła.

Nie kumam

Pod względem audiowizualnym **Tempest wygląda naprawdę solidnie. Przefatalny jest jedynie interfejs**, którego poszczególne elementy – zwłaszcza dotyczące obsady żagli, pokładu i dział przez załogę – są nieczytelne w swojej funkcjonalności i sprawiają wrażenie skrótów myślowych developera, jedynego człowieka, który być może od początku do końca wie, co oznacza przesuwanie poszczególnych figurek z góry na dół, jak się leveluje marynarzy i po co w ogóle to wszystko. Mam nadzieję, że przed premierą ten element gry zostanie gruntownie przebudowany.

Babak planuje dorzucić do swojego dzieła także multi – zarówno PvP, jak i co-op – choć na razie nie wiadomo, jak miałby działać ten drugi i czy byłby obecny w kampanii, czy osobnych scenariuszach. Premierę gry zapowiedziano w ciągu sześciu miesięcy od pojawienia się we wczesnym dostępie i warto wtedy będzie przyjrzeć się Tempestowi jeszcze raz. |CDA|

Dobre bitwy morskie, taka sobie reszta.

CIESZY

- ⊞ udane, dynamiczne bitwy morskie
- ⊞ krakeny, syreny i inne wątki paranormalne

NIEPOKOI

- ⊟ skopany interfejs
- ⊟ brak prawdziwego otwartego świata
- ⊟ za mało handlu

Zapracowany Andriej

Studio Babaka, Lion's Shade, wydało do tej pory tylko FootLOL-a, ale od kilku lat nieprzerwanie pracuje nad kilkoma projektami naraz. Oprócz będącego najbliżej ukończenia Tempesta są to: platformówka science fiction Aventarium, futurystyczny FPS na latających miastach Al Olympius oraz „eksperymentalny projekt łączący różne pomysły na rozgrywkę" Navius.

- PRODUCENT: BANKROLL STUDIOS
- DATA WYDANIA: 2016?
- JAK ZAGRAĆ: STEAM EARLY ACCESS (OK. 98 ZŁ)
- MULTI: DO 50 GRACZY
- WWW.HURTWORLD.COM

JUŻ GRALIŚMY!

- GATUNEK: SURVIVAL

HURTWORLD

Jeszcze nie zardzewiał: **Papkin**

Zabił mnie gang rosyjskich ośmiolatków, 10/10.

To kolejna z owieczek stale rosnącej, survivalowej trzódki, która obrosła tego typu recenzjami użytkowników i która ma potencjał, by podkarmiać kanały jutuberów klikami lub stać się podstawą dla memów na 9gagu. Na tle reszty wyróżniać ją miały hardkorowość i podejście zamykające się w Eastwoodowskim „Bez przebaczenia".

Czy tak się stało?

Zgodnie z prawem Betteridge'a („jeśli nagłówek kończy się znakiem zapytania, odpowiedź brzmi: »nie«") – nie. Wbrew nazwie i przygotowanemu przez twórców opisowi Hurtworld wyrasta na przyjazny (w założeniach) eksplorator w stylu Rusta i nie zbliża się nawet do złożoności Minecrafta czy DayZ. Zabawa jest intuicyjna i aby cieszyć się względnym komfortem, wystarczy poświęcić kwadrans na zebranie kilku porozrzucanych po plaży kamulców i kłód, wycraftować siekierkę, kilof oraz dzidę. A choć rozgrywkę zaczynamy, nie mogąc nawet palnąć pięścią innych gołotylców, z racji wciąż jeszcze nieotrzaskanej społeczności da radę przepędzić pierwsze minuty bez błagań o litość i zapewnień, że „jesteśmy przyjaźni i nie ma sensu nas zabijać".

Po prawdzie tytuł idzie nam na rękę tak bardzo, że gdy stworzymy rzeczone siekierkę, kilof oraz dzidę, nie stracimy ich nawet, gdy do wiecznego snu ululają nas inni gracze. (Swoją drogą – sporo tutaj znudzonych Rustem sierot). Powstawszy z popiołów, zachowamy w ekwipunku nawet co bardziej zmyślne cacuszka w rodzaju ubioru, łuku czy (po wielu godzinach) strzelby. Warto też odnotować, że spis receptur i schematów jest czytelny jak menu w barze mlecznym. Do wizyty na oficjalnej Wiki może skłonić jedynie konstruowanie własnych schronień (zresztą swobodniejsze niż u Newmana) oraz obróbka metali.

Czy trudno ubić własną postać?

Znów mam cytować Betteridge'a? Nie. Naszego awatara opisano dwoma współczynnikami – zdrowia i głodu. Drugi daje się zaspokoić przez pozyskanie mięsa z lokalnej fauny (co samo w sobie jest banalne. Chyba że zamiast zapolować na kłólika zdecydujemy się stanąć naprzeciw Yeti). Pomocną rękę podaje nam zresztą sama gra, bo zwierzakom zdarza się zastygnąć w bezruchu... z drugiej strony – zdarza im się również nie wypluwać lootu. Potem wystarczy mięsko przypiec (uwaga, żeby nie przypalić!), spożytkować ścięgna na nici, a ze skór uszyć łaszki. Pewną trudność mogą stanowić statusy (bohatera da się wyziębić, wygrzać i napromieniować), ale znów – po zapoznaniu się z hurtworldowym abecadłem dbanie o dobre zdrowie staje się formalnością.

Tytuł może się podobać zarówno ze względu na **całkiem ładną, komiksową grafikę**, jak i względnie gładki (zwłaszcza na tle zabugowanego H1Z1) start. Teksturom zdarza się doczytywać, surowce czasem znikają, serwery wciąż są podatne na cheaty, a upadek nawet z niewielkich wysokości może zaowocować wyciągnięciem kopyt. To wszystko drobnica, jaką da się zaliczyć w poczet chorób wieku dziecięcego. Byłoby natomiast miło, gdybyśmy częściej zdobywali materiały niezbędne do stworzenia wehikułów).

Papkin długo się zastanawiał, dlaczego babcia przyszykowała mu budyń akurat na Barbórkę.

Do nieba nie chodzę, bo to o jeden most za daleko.

To idealna wyprawka dla craftingowych przedszkolaków.

Czy w Hurtworlda warto zagrać?

Hmmm... i tak, i nie. To idealna wyprawka dla craftingowych przedszkolaków. Mimo jednak nader solidnego fundamentu mam z nią problem wręcz fundamentalny. Hurtworldowi brakuje czegoś, co konstytuowałoby jego istnienie. Ten przyjemny, niestraszący babolkami tytuł bardzo potrzebuje się rozrosnąć. Gra Bankroll nie ma na razie ani skali H1Z1, ani wymagających przeciwników i znakomitej oprawy Arka, ani egzotycznego środowiska Subnautiki, ani legendy DayZ. A co ma? Zalety wczesnego Rusta, stale rosnącą społeczność i przyjazny stosunek do gracza. Być może dlatego sięgnęło po nią 150 tys. luda i uporczywie nie chce ona opuścić czołówek list sprzedaży. Jeśli tylko dołoży do stolika kilka własnych kart – ma szansę stać się gwiazdą pierwszej wielkości. **[CDA]**

CIESZY

- **przyjazna, czytelna rozgrywka**
- **przyjemne, niemal bezproblemowe wodowanie**

NIEPOKOI

- **brak oryginalności**
- **przydałoby się więcej zawartości**

Co dalej?

Nie... O przepraszam, znów ten Betteridge... W nadchodzących miesiącach gra rozrośnie się o kolejne stworzenia, pojazdy i sztuki uzbrojenia, nieco później autorzy chcą wprowadzić do zabawy proceduralnie generowany ekwipunek, wsparcie dla warsztatu Steam oraz (cokolwiek to znaczy) „rury zasobowe, spadające meteoryty i elektryczność".

- PRODUCENT: THE ISLE DEVELOPMENT TEAM
- DATA WYDANIA: 2016?
- JAK ZAGRAĆ: STEAM EARLY ACCESS (OK. 85 ZŁ)
- OPŁATY: OBECNIE DODATKOWYCH BRAK
- WWW.FINDTHEISLE.COM
- GATUNEK: SURVIVAL

JUŻ GRALIŚMY!

TYLKO ONLINE

THE ISLE

Kąsa puertazaury po kostkach: **Krigore**

Spora część Amerykanów wierzy, że ludzie i dinozaury istnieli równocześnie. To oczywiście bzdura, ale The Isle nie wyprowadzi ich z błędu. Jak dotąd jednak są tu same gady.

Jurassic Park

Trudno w to uwierzyć, ale dinozaury z „Parku Jurajskiego" pojawiły się 22 lata temu. Film zrobił furorę, a efekty, które dziś wydają się oczywistością, były tam szczytem technologii. Kojarzycie scenę z T. reksami w deszczu? Jedna jej klatka renderowała się sześć godzin. A dziś możemy sami biegać tymi mięsożercami w domowym zaciszu w np. 50 klatkach na sekundę i jeszcze narzekać... ;)

Twórcą gier nie jestem, ale obstawiam, że sieciowy survival jest jednym z najprostszych do zrobienia gatunków. Dajesz graczom środowisko, im bardziej niecodzienne, tym lepiej, a potem wpuszczasz ich na serwer i patrzysz, jak walczą o przetrwanie, wycinając się przy tym w pień. Jeśli wierzyć twórcom, The Isle będzie tego rodzaju grą – na razie jednak jest raczej symulatorem dinozaurów.

Roślinożercy górą

Każdy, kto obecnie kupi The Isle, po jego uruchomieniu i wyborze serwera będzie mógł wcielić się w jeden z siedmiu gatunków gadów. Są tu takie tuzy jurajskiego świata jak T. rex, gallimimus czy puertazaur, przez gawiedź wrzucany wraz z innymi jemu podobnymi do jednego wora z etykietą „diplodok". Dinozaurami można sobie spacerować lub truchtać, unikając zagrożeń bądź sprowadzając najeżoną zębiskami i pazurami śmierć na innych graczy. Ach, zapomniałbym, każdy dinozaur ma parę rodzajów umaszczenia do wyboru. I to w zasadzie tyle. **Snujesz się, gryziesz, drapiesz, kopiesz lub uderzasz ogonem innych i czytasz czat w grze, gdzie ludzie np. chwalą się, że od godziny żują trawę.** Albo obserwujesz, jak roślinożerny szantungozaur dogania tyranozaura i bez kłopotu go zabija – bo balans w tej grze jest tak potwornie skopany, że prawdziwe dinozaury się w swoich jamach przewracają.

O dziwo jednak, bawiłem się dobrze. Ludzie na serwerze bardzo szybko podzielili się na dwa stada: roślinożerne i mięsożerne. Każde miało własne dywizje składające się z graczy operujących stworami danego gatunku, najszybsze robiły za zwiad, roślinożerne kolosy za powolne niszczyciele. I tak to się toczyło. Rozgrywka przyjemna, sporo śmiechu, szkoda tylko, że przez bardzo ograniczoną zawartość early accessu zabawa jest stosunkowo płytka i szybko się nudzi. To jednak ma się zmienić.

Pudełko z dinozaurami

W zamierzeniu i dość odległej zapewne przyszłości ma być to gra, w której zmiennocieplne (według większości teorii przynajmniej) gady będą jedynie jedną z opcji i raczej elementem wzbogacającym zabawę, a nie głównym daniem. Wtedy dostaniemy możliwość wcielenia się również w ludzi – członków jednego z trzech stronnictw, które rywalizować mają ze sobą w świecie, gdzie nowoczesna technologia występuje w środowisku znanym z filmów „Jurassic Park".

Jak to bywa z sandboksami, historię samej wyspy i obiektów znajdujących się na niej będziemy odkrywać poprzez interakcję z otoczeniem. Na pierwszy rzut oka to jedynie jakiś rezerwat z kopalnymi gadami, jeśli jednak się porozglądać, okaże się, że jest tu infrastruktura i sporo tajemnic do odkrycia. Sądząc po grafikach koncepcyjnych, pojawią się kanibale, pojazdy, a i zapewne szereg innych atrakcji.

To bardzo oryginalny projekt, który kojarzy się z serialami „Zaginiony świat" czy choćby „Lost" – ma więc szansę zgromadzić grupę fanów. **Obecnie jednak bieda aż piszczy**, ale – co zaskakujące – po paru godzinach obdarzyłem tę grę sympatią, choć na dobrą sprawę nie do końca wiem dlaczego. |CDA|

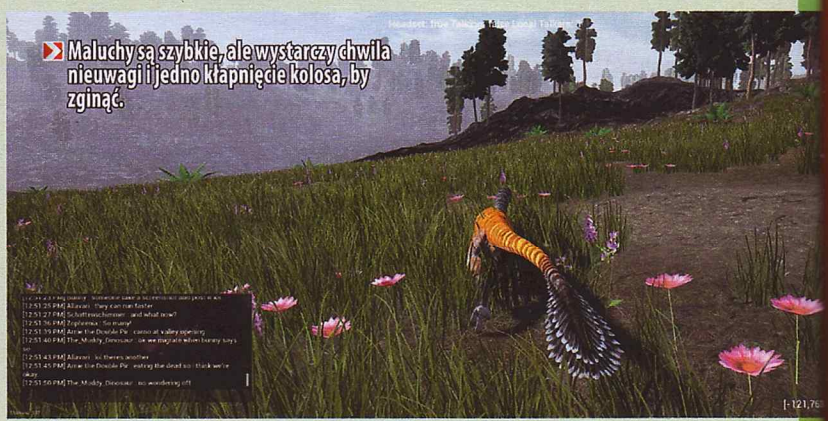
CIESZY

- ⊞ spore zróżnicowanie gadów
- ⊞ interesujący pomysł
- ⊞ przyznaję, dinozaury już teraz nieźle wyglądają

NIEPOKOI

- ⊟ na razie bieda aż piszczy
- ⊟ brak balansu pomiędzy dinozaurami

Gra nie jest zbalansowana i mięsożercy na razie stoją tu na straconej pozycji.



Maluchy są szybkie, ale wystarczy chwila nieuwagi i jedno klapnięcie kolosa, by zginąć.

- PRODUCENT: DESCENDENT STUDIOS
- DATA WYDANIA: 2016
- JAK ZAGRAĆ: STEAM EARLY ACCESS (OK. 120 ZŁ)
- MULTI: GŁÓWNIE
- DESCENDENTSTUDIOS.COM

JUŻ GRALIŚMY!

- GATUNEK: FPS

Zawrócił sobie w głowie: **Krigore**

Pierwszego Descenta odpaliłem jako dzieciak... i mało nie zwymiotowałem, tak mi się w głowie kręciło po kilku minutach latania. Teraz na szczęście obyło się bez rewelacji żołądkowych. Choć i bez innych rewelacji jak dotąd również.

Czuć, że to staroszkolna gra, która jakimś cudem uchowała się gdzieś w czeluściach dysków twardych i wypłynęła wśród nowoczesnych tytułów. Taka trochę brzydkawa, nieco nieporadna, ale jak już się człowiek wkręci, to ma się wrażenie, że **to taki Quake bez grawitacji**. I zaczyna się podobać.

Nakładami fanów

Descent stosunkowo niedawno wkroczył na Steam jako gra z płatnym wczesnym dostępem. Spora liczba zainteresowanych jednak zainwestowała w tytuł jeszcze wcześniej, w ramach przeprowadzonej na Kickstarterze zbiórki. Udało się zebrać nieco ponad 600 tys. dolarów, co w porównaniu z gwiazdami portalu składkowego jest wynikiem takim sobie, ale wygląda na to, że koniec końców dostaniemy tytuł, który – jeśli zostanie ukończony zgodnie z zamierzeniami – **pięknie zagra na nostalgicznych nutach**.

Na razie są to raczej pierwsze nieśmiałe nutki – głównie dlatego, że bardzo często nie ma z kim grać. Jeśli jednak w końcu się uda, obecnie są dostępne trzy tryby: drużynowy i indywidualny deathmatch oraz Capture the Core, czyli wariacja na temat łapania flagi i dominacji w jednym, gdzie trzeba przeprowadzać akcje wydobywcze, ale i równocześnie strzec własnego rdzenia przed zakusami innych. Ci, którzy zastaną pustki na serwerach, są skazani na loty rekonesansowe po wybranej spośród czterech dostępnych lokacji lub walkę przeciwko falom botów. Problem w tym, że starcia z AI są możliwe tylko na jednym poziomie, a ktoś, kto tę sztuczną inteligencję obdarzył mianem inteligencji, zasługuje na wybatożenie drutem kolczastym zanurzonym w occie. Niestety, boty są tępe jak koniec kija bejsbolowego.

Stateczek w labiryncie

Statków dotąd jest pięć i różnią się też pięcioma cechami, jak choćby odpornością na ostrzał, mocą ognia czy prędkością. Każdy dron ma na wyposażeniu główne uzbrojenie (które można kompletować i ulepszać zbieranymi z mapy znajdźkami), a także gadżety (wśród których na pierwszy plan wybijają się zdecydowanie miny zbliżeniowe) oraz umiejętność klasową. Ta ostatnia różni się w zależności od modelu – mój ulubiony Panzer ma nasuwaną na „czoło" tarczę, przez co trudniej mu zrobić krzywdę.

Model lotu jest osobliwy. Czuć pewną bezwładność stateczków, przez co w pierwszych chwilach trudno o precyzję – wrażenie jest takie, jakby mysz nagle zaczęła działać w trybie akceleracji. Oczywiście idzie do tego przywyknąć, a wówczas zabawa nabiera rumieńców. Ponownie startowa orientacja nic nie znaczy – możemy dowolnie się obracać, ściany stają się podłogą, podłoga sufitem, da się kręcić beczki i pętle. Ten sam zawrót głowy co kiedyś – ale mam wrażenie, że te wszystkie Alieny i Predatory gdzieś po drodze sprawiły, iż ogarnięcie nawet najszybszego pojazdu nie jest dziś wielkim problemem.

Gra się bardzo przyjemnie: trzeba unikać ognia wrogów, zbierać rozrzucone po mapie znajdźki, zapisywać w pamięci ułożenie korytarzy i planować nawigację pomiędzy nimi. Za to wielki plus. Minus za to, że **do wczesnego dostępu gra trafiła za szybko – na razie wygląda biednie, ma też zbyt mało do zaoferowania, by zatrzymać na dłużej**. Moja rada: poczekajcie, aż twórcy ją rozwiną. Potencjał jest, bawiłem się dobrze, ale teraz nie ma sensu płacić.

PS: Ma grafikę lepszą niż w Descencie! :) |CDA|

CIESZY

- **klimat oryginalnego Descenta**
- **czuć różnicę pomiędzy dronami**
- **ciekawy model sterowania**

NIEPOKOI

- **tępe boty**
- **na ogół nie ma z kim grać**
- **gra w bardzo wczesnej wersji**
- **wizualnie co najwyżej przeciętna**

Walki często sprowadzają się do przyjemnej zabawy w chowanego.

Miny zbliżeniowe to cudne zabawki do eliminacji pościgów.

Descent

Oryginał pochodzi z 1995 roku i został stworzony przez Parallax Software. Gracz wcielał się tam w pilota myśliwca, który zamiast brykać po kosmosie eksplorował sztolnie kopalni w poszukiwaniu zainfekowanych wirusem robotów. Zadanie za każdym razem sprowadzało się do wybicia robotów, wysadzenia reaktora i ucieczki. Tym, co zachwycało, była wolność poruszania się i korytarze pokręcone niczym umysł przeciętnego Japończyka. Gra odniosła spory sukces, tak naprawdę jednak była tytułem jednej sztuczki i jak tylko ludzie przywykli do wolności, o serii słuch zaginął.

- PRODUCENT: LAB ZERO GAMES
- DATA WYDANIA: STYCZEŃ 2018
- JAK ZAGRAĆ: ŚCIĄGNĄĆ PROTOTYP
- MULTI: BRAK
- WWW.INDIVISIBLEGAME.COM
- GATUNEK: RPG/AKCJA

JUŻ GRALIŚMY!

Indivisible

Wbija topór w ścianę: **9kier**

Lab Zero wybiło się na Skullgirls, niepoważnej, barwnej bijatyce, w której zdecydowana większość postaci to dziewczyny w fikuśnych strojach. W Indivisible bohaterowie nie będą już tak szaleni, ale równie ładnie animowani.

Animacje już teraz są ładniutkie.

Bez ulta Razmi, czyli grupowego leczenia, ani rusz.

Nie wystawiaj języka, bo ci tygrys nasika!

Developerzy nie zrezygnowali ze swoich ciągot do burd, tym razem postawili jednak na **dwuwymiarowego action erpega** inspirowanego mechanicznie Super Metroidem i Valkyrie Profile, a fabularnie – różnymi kulturami i mitologiami. Bohaterka gry, Ajna, będzie niczym w platformówce przemierzać kolejne regiony dużego świata, stopniowo przyłączając do siebie następne „inkarnacje". Tych dziwnych postaci, w rodzaju szamanki nasyłającej na wrogów ducha tygrysa, zapowiedziano na razie prawie 30, co – jeśli weźmie się pod uwagę fakt, że będą wspierać dziewczynę w czasie starć, oczywiście nie wszyscy naraz – skutkuje mnóstwem kombinacji.

Blizny od wstążek

Lab Zero udostępniło graczom króciutki prototyp, który pozbawiony jest ładnych tel (nadrabia animacjami) i klimatycznej fabuły, ale tłumaczy podstawy ruchu i walki oraz przedstawia część towarzyszy. Oprócz wspomnianej szamanki Razmi poznałam również nomadycznego łucznika Zebei oraz Tungara – mistrza urumi, czyli przypominającego wstążkę elastycznego miecza. Każdy bohater walczy w innym stylu, a **starcia w Indivisible przywodzą na myśl system active time battle znany z niektórych Final Fantasy**. Nie ma tur, a walka rozgrywa się w czasie rzeczywistym, lecz postacie ograniczone są indywidualnymi paskami, które muszą się napełnić, by wojownik mógł zadać cios.

Do dyspozycji są różne rodzaje ataków. Przykładowo Zebei może wymierzyć do jednej postaci, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by trafił kilku wrogów jednocześnie, wskakując na sufit i obsypując przeciwników gradem strzał. Naturalnie da się też blokować – zarówno jednym bohaterem, jak i wszystkimi naraz – ale to z kolei drenuje najważniejszy pasek, napełniany wraz z atakami Iddhi. Pozwala on na skorzystanie z czegoś w rodzaju mobowego ulta, czyli specjalnej zdolności. Niekoniecznie ofensywnej – Razmi przywraca w ten sposób drużynie część zdrowia.

Wszystko to zrozumieć łatwo, ale wymasterować – już nie. Kiedy walczysz z wieloma przeciwnikami, mashowanie przycisków z pominięciem bloków czy specjalnych umiejętności wcale się nie sprawdza. Jasne, możesz w ten sposób dojść do ostatniego bossa w demie, ale ten – przywołujący ogień oraz mniejszych kolegów – najprawdopodobniej cię rozłoży. Grałam na klawiaturze, ale jako że każdej postaci w drużynie przypisany jest jeden przycisk, a alternatywne ataki to kwestia kliknięcia naraz dwóch „guzików", na padzie byłoby to znacznie przyjemniejsze.

Muzyczne kikuty

Świat Indivisible **ma zapewnić graczowi 20-30 godzin rozrywki**, ale zwiedziłam zaledwie kawałeczek, więc nie mogę zbyt wiele powiedzieć na temat eksploracji. Wiadomo, że w trakcie zabawy Ajna będzie zdobywać nową broń, która przyda się w walce i pozwoli na różne sposoby wchodzić w interakcje z otoczeniem. W demie zaczęła uzbrojona w pięści i potrafiła odbijać się od ścian, ale topór, który dostała w międzyczasie, umożliwił jej niszczenie gęstej roślinności blokującej drogę, a także zawieszanie się na murach i pokonywanie w ten sposób całkowicie pionowych ścian. Bohaterka zdobędzie również kolejne zbroje, które podobnie jak broń będzie znajdować w trakcie eksploracji lub otrzymywać za krótkie questy w tzw. Wewnętrznym Królestwie. To hub, do którego przeniesie się w trakcie medytacji, pozwalający na zapis gry niemal w każdym momencie, upgrade'owanie sprzętu czy rozmowy z „inkarnacjami".

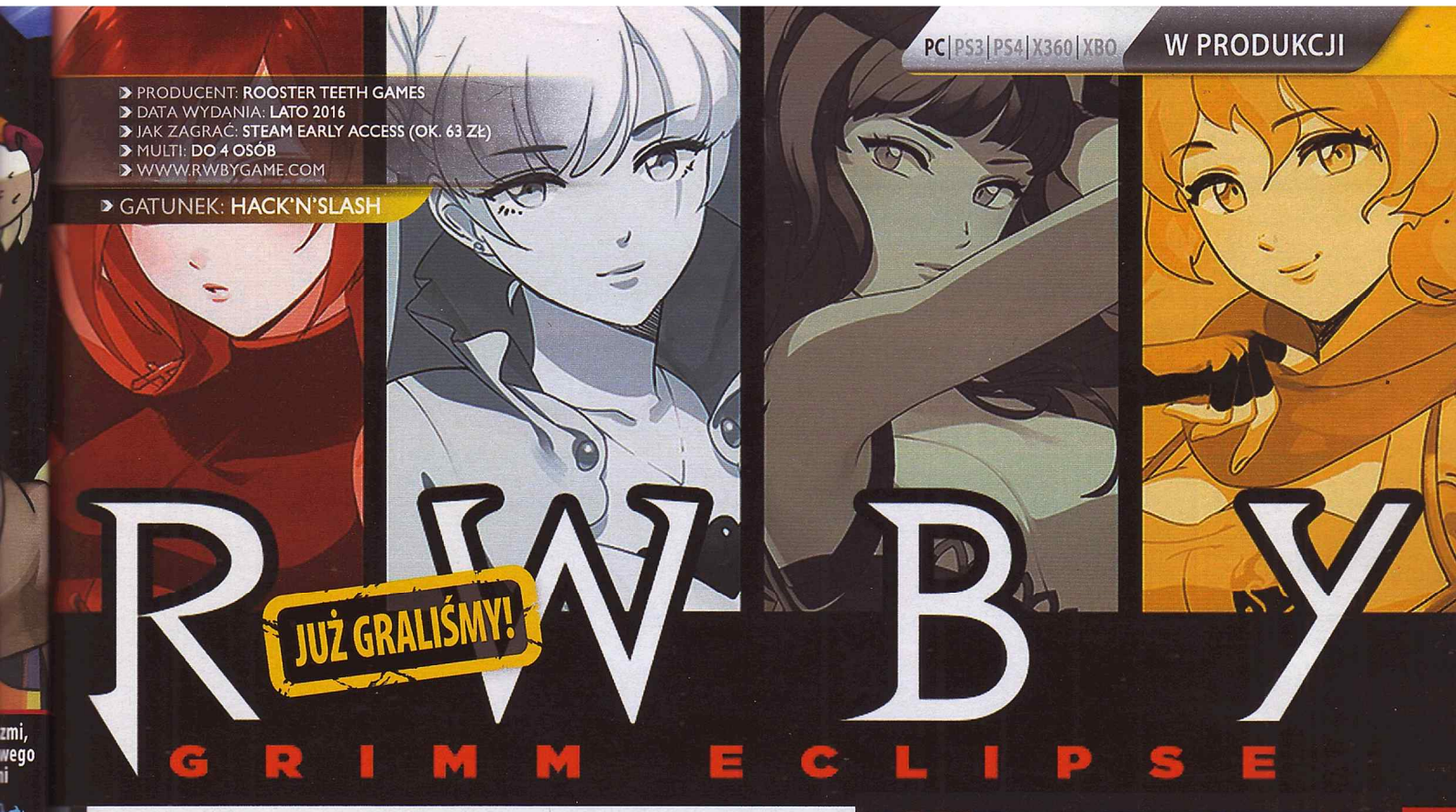
Developerzy są niesamowicie podekscytowani pracą z Hirokim Kikutą, który w latach 90. pracował nad udźwiękowieniem Romancing SaGa, Secret of Mana i Seiken Densetsu 3. Osobiście szybko miałam dość muzyki z wczesnej wersji i z trzech udostępnionych utworów tylko jeden nie krzywdził moich uszu wysokimi piszczałkopodobnymi dźwiękami. Początkowo tytuł zapowiadany był na 2017, ale z kampanii na Indiegogo, na której zebrano prawie 2 miliony dolarów, wynika, że developerzy nie wyrobią się na ten i tak bardzo odległy termin – miejmy nadzieję, że ich erpeg będzie wart tego całego czekania. |CDA|

CIESZY
- ⊞ wiele opcji taktycznych
- ⊞ przyjazna początkującym

NIEPOKOI
- ⊟ walka mogłaby być bardziej angażująca
- ⊟ na razie nie zachwyca oprawą

Co umie Ajna?

W ramach kampanii Indivisible na Indiegogo twórcy udostępnili mnóstwo materiałów graficznych. Na niektórych można dopatrzeć się nowych sposobów interakcji bohaterki z otoczeniem. Ajna będzie mogła stanąć na wbitej w ścianę włóczni, a łuk pozwoli jej przesunąć dźwignię. Na innym obrazku dziewczyna huśta się na jakiejś czekanopodobnej broni zaczepionej o ścianę.



- PRODUCENT: ROOSTER TEETH GAMES
- DATA WYDANIA: LATO 2016
- JAK ZAGRAĆ: STEAM EARLY ACCESS (OK. 63 ZŁ)
- MULTI: DO 4 OSÓB
- WWW.RWBYGAME.COM
- GATUNEK: HACK'N'SLASH

RWBY GRIMM ECLIPSE

JUŻ GRALIŚMY!

„Hej, to wygląda prawie tak słabo jak serial!", mówi: **Cross**

Fani często otwierają internetowe dyskusje o RWBY przypomnieniem „Możesz kochać RWBY, możesz go nienawidzić, ważne tylko, żebyś nie przekonywał nas, że jest dobre". Pełen fabularnych bzdur i efektownych walk serial często określano jako „coś, co powinno być grą komputerową". Twórcy wreszcie zdecydowali się nam taką zafundować.

O dziwo, gra wygląda miejscami lepiej niż serial, na którym ją oparto.

Blake spojrzała nostalgicznie na otaczający ją las. „Tak, ja też miałam kiedyś PS2".

Jeśli widoczny na screenach styl graficzny lub jakże oryginalny pomysł na fabułę tego trójwymiarowego niby-anime (łowczynie uczą się w akademii Beacon walczyć z cienistymi stworami zwanymi Grimm... Zzz...) wam się podoba, możecie sami zobaczyć na YouTubie bez żadnych opłat, o co właściwie chodzi. Jeśli nie zainteresujecie się oryginalną serią, to i wierna jej motywom gra was pewnie nie zaciekawi. Chyba że naprawdę podoba wam się pomysł na **mieszankę Dynasty Warriors z Left 4 Dead**.

Dynasty 4 Dead

Zaczynamy zabawę od wyboru jednej z czterech postaci (widoczne w logu Ruby, Weiss, Blake, Yang). Chwilę czekamy, aż gra znajdzie nam trzech partnerów, a następnie wyruszamy do jednej z kilku niezbyt okazale wyglądających lokacji, by wspólnie zasiekać wrogą armię czarno-białych Grimmów. Struktura rozgrywki nie jest szczególnie skomplikowana – biegniemy od punktu do punktu po prościutkich, trójwymiarowych otoczeniach, co chwilę pokonując grupę przeciwników, która akurat pojawiła się znikąd. **Jeśli grałeś w jakiekolwiek chodzone mordobicia, wiesz, co mam na myśli** – jedynym dużym odstępstwem od ich modelu są tu pojawiające się co jakiś czas momenty, w których musisz bronić wolno poruszającego się lub stojącego w miejscu obiektu. Jest to opatulone jakąś otoczką fabularną – oficjalna strona internetowa sprzedaje „nowe lokacje, nową historię i nowego wroga" jako jeden z najważniejszych ficzerów – ale ostatecznie **opowieść ogranicza się przede wszystkim do długich, nudnych monologów, które lecą w tle nieustannej rzezi** i nieszczególnie się ze sobą lepią.

Left 4 Warriors

Walka jest do bólu prosta, ale odprężająca – wzorowany na Mobach system rozwoju specjalnych zdolności mnie nie kupił, ale eksperymentowanie z różnymi postaciami i konstruowanie kombosów w stylu naprzemiennych strzałów z broni palnej i cięć kosą mimo prostoty nawet raduje serce. Przygrywająca w tle muzyka jest całkiem przyjemna, a zaklęcia i ostrza zaskakująco szybko radzą sobie z kolejnymi hordami. Ich eksterminacja odbywa się przy podstawowych typach Grimmów równie sprawnie co w Dynasty Warriors, ale przy przeciwnikach specjalnych odzywają się inspiracje Left 4 Dead – a to trzeba co kilka sekund robić zręczne uniki przed potężnymi szarżami w linii prostej, a to ominąć serię szybkich, nieprzerywalnych i zabójczych cięć. Brzmi niby OK, ale głębi i tak tu jak dotąd nie ma. **Rodzajów przeciwników jest za mało, wszyscy są wizualnie bardzo podobni, a kooperacja w obecnej formie gry praktycznie nie istnieje.** Rywalizujecie tylko o punkty i się nawzajem ożywiacie – a czasem ożywiać się nie opłaca, bo można po prostu uciekać przed wrogami i czekać na automatyczny respawn kompanów. Bieda.

Jeśli kochacie RWBY, pewnie już podjęliście decyzję o zakupie – jeśli nie, zakup odradzam, bo tylko fani serialu zniosą **szybko wkradającą się do gry monotonię i BARDZO liczne problemy techniczne** pokroju tych z kodem sieciowym. Na razie grę można kochać, można nienawidzić, ale na pewno nie można nazwać jej dobrą. |CDA|

CIESZY

- ⊞ pomysł na połączenie Dynasty Warriors z L4D
- ⊞ odprężające właściwości systemu walki
- ⊞ muzyka jest całkiem OK

NIEPOKOI

- ⊟ technicznie gra jest w opłakanym stanie
- ⊟ wrogowie, misje, poziomy są nudne
- ⊟ śliczne i mądre to to nie jest

Jaki serial, o co chodzi?

Plastikowe modele postaci w stylu taniego, trójwymiarowego anime. Efekty specjalne, od których bardziej dretwe jest tylko aktorstwo. Beznadziejne wolty scenariuszowe co krok. Czemu seria Monty'ego Ouma doczekała się aż takiej popularności, że jej growa adaptacja już w early accessie w miesiąc po premierze sprzedała niecałe sto tysięcy kopii? Jedni fani mówią o choreografii walk, inni o muzyce, jeszcze inni o swojej miłości do kiczu bądź koncepcji „zachodniego anime".

PEGI 7

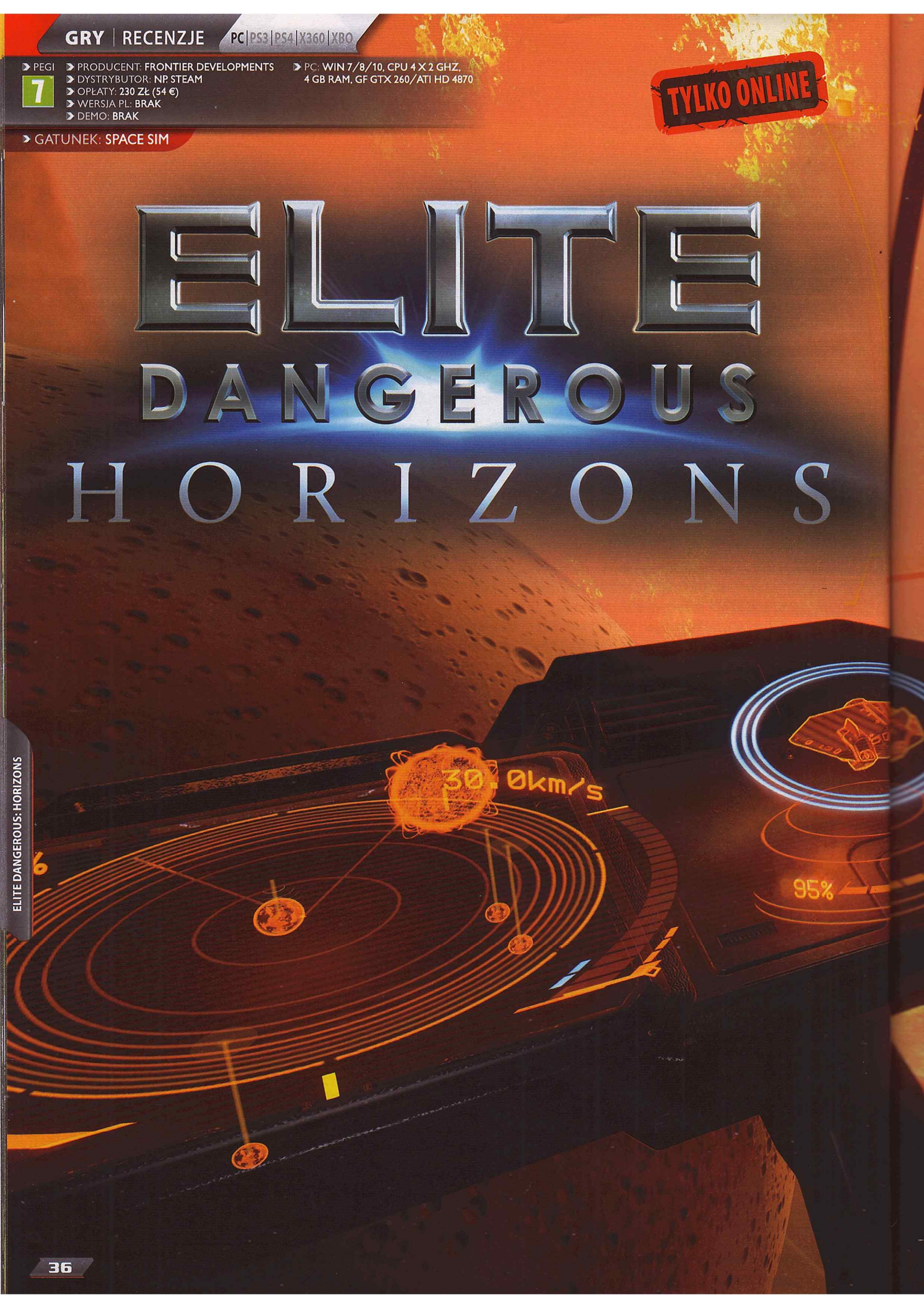
- PRODUCENT: FRONTIER DEVELOPMENTS
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
- OPŁATY: 230 ZŁ (54 €)
- WERSJA PL: BRAK
- DEMO: BRAK

- PC: WIN 7/8/10, CPU 4 X 2 GHZ, 4 GB RAM, GF GTX 260/ATI HD 4870

TYLKO ONLINE

- GATUNEK: SPACE SIM

ELITE DANGEROUS HORIZONS



Wrócił: **CMDR Allor**

Star Citizen zebrał już ponad 100 mln dolarów, a nadal jest w powijakach. Elite Dangerous doczekało się natomiast nie tylko premiery, ale również trzech dużych dodatków darmowych i pierwszego płatnego, zaczynającego drugi sezon podboju Galaktyki. To świetny powód, by odkurzyć Pytona i ponownie ruszyć na międzygwiezdne szlaki. A kilkadziesiąt minut później eksplodować – bo to już nieco inna gra, niż pamiętałem...

Walka to tylko jeden ze sposobów na awans społeczny. Można też handlować, wydobywać minerały lub odkrywać nowe miejsca.

Zanim kilka miesięcy temu udałem się z braku czasu na przedwczesną emeryturę, udało mi się zarobić na handlu wystarczająco dużo kredytów, by mój Pyton (wtedy największa z maszyn uniwersalnych) nadawał się nie tylko do przewożenia towarów, lecz także do ich obrony przed piratami. Ba, problemem nie było też aktywne poszukiwanie gości, za których głowę wyznaczono nagrodę, a nawet branie udziału w regularnych bitwach, jakie od czasu do czasu wybuchały w różnych częściach Galaktyki. Wyzwania? Największym był co najwyżej brak czasu i absolutny brak zagrożenia czymkolwiek. Na to pierwsze Horizons za wiele nie poradzi, ale to drugie sprawiło, że czas się mimo wszystko znalazł, a CMDR Allor ponownie siadł za sterami, by... zacząć od symulatora.

Sześć stopni swobody

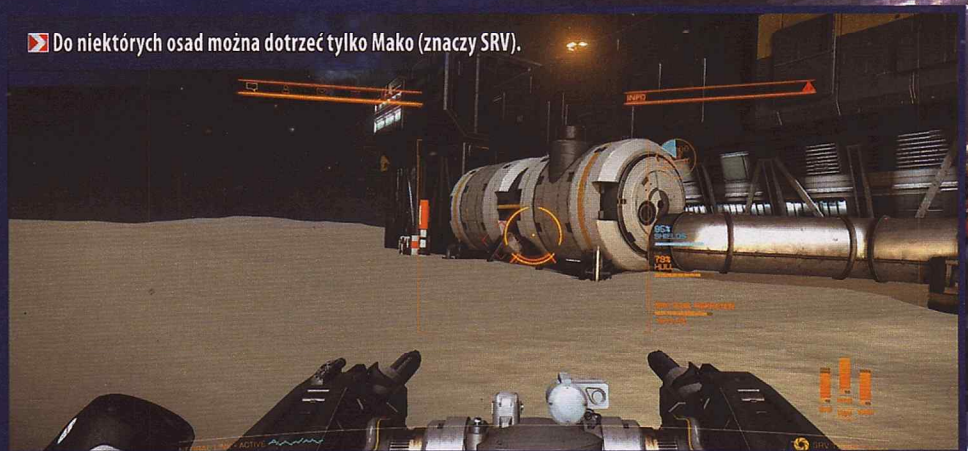
Wszystko przez **spory poziom realizmu, sprawiający, że nawet wylecenie ze stacji kosmicznej wcale nie jest takie banalne**. Każdy statek ma bowiem sześć stopni swobody, do których dochodzą jeszcze bezwładność i zerowa grawitacja utrudniająca orientację w przestrzeni (stacje kosmiczne nie mają góry i dołu). Dość łatwo się w tym wszystkim pogubić, klawiszy jest w końcu sporo, a na opuszczenie przytulnego doku ma się 5 minut, po ich upływie kontrola lotu uznaje gracza za intruza, którego należy potraktować systemami obronnymi. I choć w tej grze zginąć się nie da, bo w najgorszym przypadku przepada tylko statek i ładunek, to może to być strata bardzo bolesna.

W przypadku mojego Pytona rachunek za ubezpieczenie opiewa na kwotę około 6 milionów kredytów (dla porównania pierwszy niedarmowy statek kosztuje zaledwie 32 tysiące). Oczywiście im lepsze narzędzie pracy i reputacja, tym wyższe zarobki, ale i tak pozyskanie 6 milionów zajmowało mi ze dwie godziny. Na szczęście pamięć mięśniowa miała się dobrze, misje w symulatorze okazały się banalnie proste, więc szybko wyruszyłem na dobrze sobie znany szlak handlowy, by parę minut później w kilkanaście sekund stracić 9 milionów. Wszystko przez cenny ładunek i stare nawyki. Oraz dodatek Wings.

Skrzydła

Tuż po premierze Elite Dangerous było nastawione przede wszystkim na grę solo. Dało się tworzyć listę znajomych, ale poza opcją wysyłania wiadomości (które z początku nie zawsze dochodziły...) niewiele to wnosiło. Nawet jeśli chciałoby się razem zapolować na jakiegoś złoczyńcę (lub kupca), śmietankę zgarniał tylko jeden z graczy. Zmieniło się to jednak wraz z premierą darmowego Wings, który pozwalał na latanie w maksymalnie cztery osoby. A co taka zgrana grupa może zrobić z dowolnym wrogiem, tłumaczyć nie trzeba. Co ważne, prócz sprawiedliwego podziału łupów (niektórzy narzekają wprawdzie na brak bonusów, bo liczyć można jedynie na 5% od sprzedanych dóbr, nagrody natomiast dzielone są po równo, dzięki czemu w Galaktyce jest jeszcze miejsce dla samotnych wilków) doszły także ułatwienia we wspólnym organizowaniu przelotów. Wystarczy, że jeden z graczy zajmie się nawigacją, a reszta będzie się mogła pod niego podpiąć.

Ale jest też druga strona medalu, czyli grupy NPC-ów. **O ile wcześniej w dobrze wyposażonym Pytonie nie miałem się czego obawiać, o tyle pierwsze spotkanie z taką** »



» Do niektórych osad można dotrzeć tylko Mako (znaczy SRV).

Wirtualny kokpit

W wersji minimalnej do grania wystarczą monitor, klawiatura oraz mysz. Po krótkim treningu lata się na tym całkiem wygodnie, choć na wszelki wypadek warto zrobić sobie ściągę z klawiszy, bo tych jest sporo, a naciśnięcie [L] zajmuje mniej czasu niż wybranie opcji na ekranach statku. Kilka godzin w zupełności wystarczy, by stać się wirtuozem, choć jeśli zamierzasz walczyć, najlepiej zacząć od CQC, w którym utrata statku nie wpływa na zawartość portfela.

Masz większe oczekiwania? Nic nie stoi na przeszkodzie, by wykorzystać parę dodatkowych monitorów lub ultrapanoramę, mysz zaś zastąpić joystickiem i przepustnicą. Rok temu, przy okazji startu Elite Dangerous, miałem przez parę tygodni Saiteka X55 i grało się świetnie, więc jeśli pieniądze nie są zbyt dużym problemem i masz miejsce na biurku, wrażenia będą bardzo pozytywne. Zwłaszcza gdy dodatkowo używasz smartfona lub tablet z zainstalowanym programem Roccat Power-Grid, co pozwala wykorzystać go w roli dotykowej konsoli sterującej.

Nadal mało? Kolejny krok to hełm do wirtualnej rzeczywistości. Elite Dangerous jest zgodne i z HTC Vive, i z Oculus Riftem, a efekty są fenomenalne. Nie bez powodu symulatory kosmiczne uchodzą za idealne do VR-a. Oczywiście pod warunkiem, że ma się odpowiednio mocny sprzęt, bo minimum to GeForce GTX 980 i czterordzeniowy Core i5, a także porządny joy z przepustnicą. Jeśli jednak chcesz się poczuć jak prawdziwy dowódca statku kosmicznego, ten tytuł to ideał, również jeśli chodzi o interfejs, który doskonale reaguje na ruchy głową (można by wręcz zaryzykować stwierdzenie, że projektowano go przede wszystkim z myślą o VR, a tylko „przypadkiem" działa on dobrze bez gogli, ale to jedynie konsekwencja stawiania na immersję).

Elite Dangerous na konsolach

Na razie gotowe jest tylko na XBO, o wersji na PS4 na razie niczego konkretnego nie wiadomo – poza tym, że jest w planach. Gracze konsolowi mają dostęp do tych samych statków, stacji, uzbrojenia i wydarzeń fabularnych, a także całej symulacji ekonomiczno-politycznej, jaka ma miejsce w tle. Tyle tylko, że nigdy nie spotkają się oko w oko z pecetowcami, bo nawet po wyborze opcji online trafią na osobny serwer. Wprawdzie coś tam kiedyś wspominano o wspólnej grze, ale obecnie jej nie ma, a oficjalny powód jest taki, że wpłynęłoby to negatywnie na wprowadzanie zmian w wersji pecetowej (na konsolach patche muszą przechodzić proces certyfikacji, co trwa, a do tego wiąże się z opłatami), ponadto zaś twórcy chcą uniknąć niesnasek między graczami (czytaj: polowania na noobów z padami). I jeszcze jedno – na razie na XBO nie ma dodatku Horizons, a oficjalna odpowiedź na pytanie „a kiedy będzie?" brzmi „nie mamy jeszcze nic do powiedzenia na ten temat".

PvP w CQC to świetny przerywnik, zwłaszcza gdy jesteś na długiej wyprawie solo.

Lądować można w portach – lub gdziekolwiek.

gromadą sterowanych przez komputer złoczyńców zakończyło się utratą statku – bo zanim się zorientowałem, że coś za szybko schodzą mi tarcze, na ucieczkę było za późno. Przy drugim takim spotkaniu tarcze padły mi równie szybko, ale byłem już mądrzejszy – i kilka sekund później znalazłem przełącznik otwierający właz ładowni (bo atakującym najczęściej chodzi o ładunek), tym samym tracąc jakieś 3 miliony kredytów zamiast 9. Za trzecim razem natomiast... cóż, gdy tylko taka grupka zaczęła się zabierać do skanowania mojego statku, przekierowałem całą moc do silników i tyle mnie widzieli. Kilka pierwszych godzin po powrocie do Elite Dangerous obfitowało więc w masę emocji, o których dawno już zapomniałem. A potem było jeszcze lepiej!

Drony i misje

W pierwotnej wersji gry najszybszym sposobem na zarobienie kasy był handel. Co tłumaczy wysyp programów do mniej lub bardziej automatycznego spisywania cen i dzielenia się nimi z innymi graczami (lub nie, bo nie wszystkie były online). Od niego zacząłem też zabawę w Horizons, choć na szczęście szybko okazało się, że zmiany wprowadzono również w sposobie zbierania surowców, a także w misjach bojowych. Dzięki temu, że surowce z asteroid są zbierane przez drony, proceder ten stał się znacznie przyjemniejszy – i dużo bardziej dochodowy. Do tego stopnia, że na razie mój Pyton ma zamontowaną w ładowni rafinerię, a wśród systemów bojowych dwa mało bojowe lasery górnicze. Ba, kosmiczne górnictwo tak mnie wciągnęło, że szybko dorobiłem się kilkunastu milionów, za które kupiłem sobie Aspa. To mniejszy statek, świetnie nadający się do skakania w nieznane, walki z mniej wymagającymi wrogami, a także przemytu – jest bowiem wystarczająco szybki, by uniknąć skanowania, a do tego ma wystarczająco dużą ładownię, by brać po kilkanaście ton kontrabandy naraz, co przekłada się na 1-2 miliony kredytów czystego zysku. Oczywiście o ile nie trzeba będzie przeznaczyć części kasy na naprawy czy kary, ale to i tak o niebo lepsze niż latanie w kółko na jednej trasie z jednym ładunkiem.

Walka rządzi!

Dostało się także misjom bojowym i systemowi nagród. Wcześniej miały one sens jedynie dla początkujących graczy, którzy nie posiadali jeszcze wystarczająco dużego statku, by na poważnie zająć się handlem. Teraz więcej jest zarówno misji polegających na eliminacji innych pilotów, jak i miejsc, w których można zapolować na złoczyńców, znacznie lepiej na tym zarabiając. Także udział w regularnych bitwach jest bardziej opłacalny. Jednocześnie trzeba pamiętać o tym, że znacznie łatwiej trafić na wroga, z którym wygrać nie sposób. A przynajmniej siedząc za sterami wielozadaniowca, a nie dedykowanej maszyny bojowej.

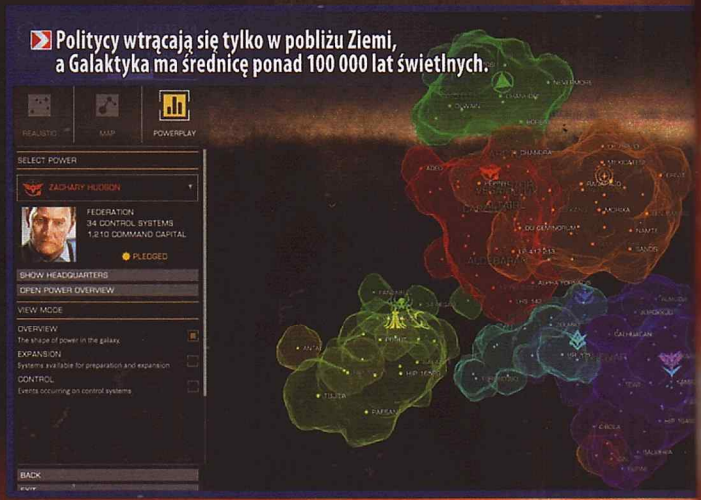
Statków też zresztą od momentu premiery przybyło, w tym takie cudeńka jak Vulture, który uchodzi za ideał dla łowców nagród.

Power Play

Ostatni darmowy dodatek wprowadził możliwość włączenia się do walki o wpływy w Galaktyce. Wystarczy złożyć przyrzeczenie jednemu z „możnych" i zacząć wykonywać misje, dzięki którym nie tylko zdobywa się unikalne bonusy (np. zniżka na amunicję czy dostęp do nowej wersji tarcz ochronnych), lecz także zmienia granice wpływów. Problem w tym, że Power Play w zasadzie sprowadza się do misji kurierskich, a do tego w pojedynkę za wiele się nie zdziała. Ale jako kolejna z opcji spędzania czasu ujdzie.

Jako gracz jesteś nieśmiertelny. Ale statek można stracić w kilkanaście sekund.

Areny do CQC są śliczne. I urozmaicone. I dostępne z każdego miejsca Galaktyki.



Politycy wtrącają się tylko w pobliżu Ziemi, a Galaktyka ma średnicę ponad 100 000 lat świetlnych.

Towarów się nim bowiem nie przewiezie, do dalekich wypraw się nie nadaje, bo ma niewielki zasięg skoku i mały zbiornik na paliwo, ale dwa duże lasery połączone z mocnymi tarczami i świetną manewrowością sprawiają, że niestraszni mu żadni wrogowie. A jakby tego było mało, jest jeszcze tryb CQC, w którym można od razu ruszyć do boju na zamkniętych arenach – ale o tym w ramce.

Zaczynamy sezon drugi

No dobrze, ale to wszystko dostępne jest dla wszystkich graczy, po co więc kupować Horizons? Kosztuje przecież aż 54 euro, a podstawka – zaledwie 14! Przecież w obu przypadkach ma się dostęp do tej samej Galaktyki. Otóż **w cenie Horizons zawarte są wszystkie dodatki, które ukażą się przez najbliższy rok**. Obecnie jest to lądowanie na powierzchniach pozbawionych atmosfery ciał niebieskich (zarówno w portach, jak i gdziekolwiek) oraz poruszanie się po nich na pokładzie SRV, czyli takiego Mako. Nie powiem, fajna to odmiana, a gdy pierwszy raz zobaczyłem z zewnątrz swojego Pytona (z perspektywy SRV – olbrzymiego!), uczucie było niesamowite.

W przeciągu roku dojdzie do tego jeszcze system craftingu, możliwość wspólnego kierowania większymi jednostkami (obecnie widać tylko puste fotele), stworzenia swojego pilota (teraz widać tylko ręce i nogi) oraz montażu na dużych jednostkach hangaru na myśliwce, z których będzie się korzystało w walce. Zapowiada się więc ciekawie, ale nie zmienia to faktu, że **jak dotąd Horizons to – pomijając początkową euforię – tylko nowe rodzaje misji i sposoby zarabiania**. Trudno uznać za rewolucję rozwalanie wieżyczek w bazach czy włamywanie się do centrów danych – to po prostu kolejne urozmaicenia. Nie powiem, bardzo to miłe, zwłaszcza jeśli za sterami spędziłeś już setki godzin i szukasz nowych wyzwań...

Super, ale...

...tyle że niestety dość drogie, bo tyle kosztują pełne gry. Oczywiście, 20 złotych miesięcznie to dla wielu jedynie ułamek tego, co wydaje się w grach F2P czy na abonament (tutaj za gotówkę można kupić tylko nowe schematy malowania i gadżety do kabiny, które nie wpływają na zdolności bojowe czy tempo zarabiania kredytów), więc niby tragedii nie ma. Całą kwotę trzeba jednak wyłożyć z góry, a to już może być problem, zwłaszcza jeśli nie jesteś pewny, czy to właśnie w Elite Dangerous chcesz spędzić najbliższe tygodnie czy miesiące. Na szczęście jest na to rada – **na razie zignoruj Horizons, a kup wersję podstawową**. Wyjdzie znacznie taniej, a sezon drugi dokupisz, gdy będzie to bardziej opłacalne.

Jeśli jednak podróże międzygwiezdne kochasz, nie ma się nad czym zastanawiać. Elite Dangerous to obecnie najlepszy kosmiczny symulator, i to nie tylko wśród gier z otwartym światem, a kupując Horizons, sprawiasz, że jego twórcy będą mieli za co rozwijać go w przyszłości, przy okazji zyskując dostęp do jeszcze bardziej kompletnego świata. Warto! |CDA|

Okiem enkiego

OCENA 6

Odpaliłem Elite po długim czasie i okazało się, że ze wszystkich nowości tak naprawdę najbardziej spodobały mi się wprowadzone jakiś czas temu drony pomagające przy laserowym fedrowaniu asteroid i usprawniające ten żmudny proces. Galaktyczna polityka nie interesuje mnie w najmniejszym stopniu, więc obok górnictwa zająłem się w Horizons próbami wykonywania „biuletynowych" misji na powierzchniach globów. Z marnym skutkiem. Po pierwsze mój komputer wyraźnie pocił się, gdy przebywałem w okolicach księżycowych zabudowań. Po drugie zadania miały w dużej mierze charakter szukania igły w stogu siana, a po trzecie niezależnie od systemów, które odwiedzałem, owe stogi siana wyglądały niemal tak samo i – paradoksalnie – w porównaniu do tętniących życiem przestrzeni międzyplanetarnych w swej skali wyglądały przeraźliwie pusto. To z kolei wprawiło mnie w taki nastrój, że zacząłem się szczerze zastanawiać „po co w ogóle całe to latanie?" i zrobiłem sobie kolejną przerwę od gry. Dodatki w ramach Horizons rozpisane są na cały 2016 rok, więc pewnie wrócę szybciej, niż myślę, ale na razie to raczej mały zawód. Zwłaszcza że zniżka 10 funtów dla graczy podstawki jest o wiele za niska.

Online czy solo?

W Elite Dangerous da się grać na trzy sposoby. Pierwszy to pełny online, w którym można spotkać innych graczy. Z różnymi skutkami. Niektórzy zajmują się przecież piractwem, inni wybierają karierę łowców nagród, jeszcze inni preferują zbieranie surowców lub handel. I nie chodzi nawet o to, że walka z żywym przeciwnikiem będzie o wiele bardziej wymagająca niż z wrogami kierowanymi przez AI. Znacznie większym problemem był dla mnie... tłok. Aktywność graczy na forach sprawia, że bardzo łatwo da się poznać najlepsze szlaki handlowe, co z kolei oznacza, że może być na nich tłoczno. A choć konieczność czekania w kolejce do dokowania dodaje realizmu, to jeśli zdarza się zbyt często, zaczyna irytować. Na szczęście jest na to sposób – gra solo. Mimo nazwy nadal trzeba być online, ale na swojej drodze spotyka się tylko statki kierowane przez AI. Nie ma więc problemów z korkami, ale cała reszta pozostaje identyczna. Ba, przejście z trybu multi do solo trwa kilkanaście sekund i może być wykonane w dowolnym momencie. Jest też tryb pośredni, w którym poza AI jeszcze spotyka się znajomych (oczywiście o ile zechcą w nim grać), więc narzekać mogą tylko osoby, które z różnych względów chciałyby grać całkiem offline. To jednak świadomy zabieg twórców, dzięki któremu każdy z graczy w równym stopniu wpływa na los Galaktyki i może brać udział w tych samych wydarzeniach.

CQC

Tak nazywa się osobny moduł, przygotowany specjalnie z myślą o PvP, a uruchamiany z głównego menu, a więc niezależnie od tego, gdzie akurat znajdujesz się w Galaktyce. Niektórzy na takie rozwiązanie wprawdzie narzekają, bo trochę burzy immersję, ale gdyby zawody odbywały się tylko w kilku systemach, do których trzeba najpierw dotrzeć, liczba chętnych byłaby znacznie mniejsza. A tak nie ma z tym problemu, bo nawet jeśli akurat poleciałeś na wyprawę do centrum Galaktyki i ostatni raz widziałeś jakiś statek kilka dni temu, w kilkanaście sekund możesz przenieść się na arenę, by odreagować ciężki dzień.

W starciach na specjalnych arenach może brać udział maksymalnie ośmiu graczy, po czterech na stronę, a do dyspozycji jest deathmatch drużynowy, zwykły oraz zdobywanie flagi. Co ważne, walczy się na pokładzie jednego z czterech lekkich statków (na początku ma się dostęp tylko do pierwszego z nich, najbardziej uniwersalnego) oraz mocno ograniczony zestaw uzbrojenia i systemów pomocniczych. Dzięki temu wynik starcia zależy zwłaszcza od umiejętności, a nie poziomu doświadczenia czy stanu konta, bo wszystko jest za darmo, z respawnami włącznie.

Sama walka, dzięki temu, że biorą w niej udział lekkie, zwinne jednostki, a na mapach poumieszczano nie tylko stacje kosmiczne z tunelami i zakamarkami, lecz także asteroidy i znajdźki zwiększające szybkość, skuteczność uzbrojenia oraz tarcz, sprawia mi ogromną przyjemność. I to nawet jeśli akurat gram z zupełnie obcymi ludźmi, bo idealna koordynacja wcale nie jest do zwycięstwa niezbędna.

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 10

WIDEO 8

AUDIO 8

- \+ swoboda
- \+ czekająca na odkrycie Galaktyka...
- \+ ...na którą gracze mają wpływ
- \+ brak elementów F2P
- \+ można lądować na planetach
- \+ osobny moduł PvP
- \+ da się grać nie tylko z innymi, ale także w grupie przyjaciół lub solo
- − ale zawsze online
- − brak prowadzenia za rączkę
- − drobne błędy
- − płatność za cały sezon dodatków z góry

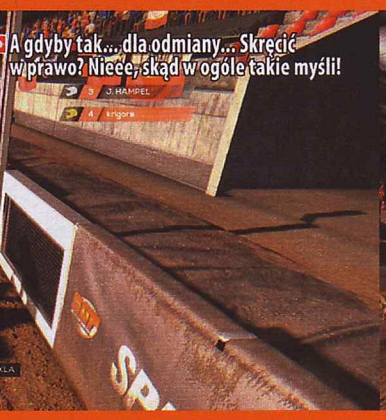
PEGI 3

- PRODUCENT: TECHLAND
- DYSTRYBUTOR: TECHLAND
- CENA: 60 ZŁ
- WERSJA PL: PEŁNA
- MULTI: DO 4 OSÓB
- DEMO: BRAK
- PC: VISTA/7/8/10, CPU 2 X 2,4 GHZ, 2 GB RAM, GF 460/AMD HD 7770
- GATUNEK: WYŚCIGI

FIM SPEEDWAY GRAND PRIX 15

Wsiadł na dziwny motocykl: Krigore

Wielkim fanem żużla nie jestem, tym niemniej w czasach studenckich Stali Rzeszów kibicowałem. Głównym i tytułowym daniem w tegorocznej odsłonie Speedwaya jest jednak Grand Prix, chłopaków z Hetmańskiej więc nie zobaczę. Ale zabawa i tak jest zaskakująco dobra.



A gdyby tak... dla odmiany... Skręcić w prawo? Nieee, skąd w ogóle takie myśli!

Zawodnicy autentyczni, tylko ten Krigore jakiś do siebie niepodobny.

Formuła indywidualnych mistrzostw świata jest o tyle atrakcyjna, że mamy tu śmietankę żużlowego świata. Wybieramy swojego faworyta i ruszamy w bój o tytuł mistrza. Siłą rzeczy więc poznajemy największych zawodników i najsłynniejsze stadiony. Choć polskich akcentów rzecz jasna też nie brakuje.

Mistrz czarnego sportu

Do wyboru mamy **piętnastu zawodników, którzy ścigają się na dwunastu w sumie bardzo fajnie odwzorowanych stadionach**, wśród których są gorzowski, toruński i warszawski. Jeszcze fajniejsze jest to, że obiekty różnią się nie tylko wizualnie, ale i nawierzchnią, która dodatkowo zmienia się pomiędzy biegami: koleiny sprawiają, że motocyklem rzuca, tworzą się wyżłobione w nawierzchni tory, co – swoją drogą – ma też jakiś walor edukacyjny, w pewnym stopniu uczy zachowania na torze i pokazuje, jak jeździć, gdy ktoś jest noobem. Trenera z prawdziwego zdarzenia tu niestety brak.

Tak samo zresztą sprawa wygląda, jak zechcemy pomajstrować przy motocyklu. Gra pomaga, udzielając jedynie podstawowych i dość skromnych informacji – interfejs jest bardzo oszczędny. By bardziej szczegółowo poznać mechanikę naszego rumaka, trzeba uczyć się na błędach lub otworzyć instrukcję obsługi – i chwała Techlandowi za to, że ją dorobił i umieścił na Steamie, poniewczasie co prawda, ale laikowi z taką pomocą jest dużo łatwiej. Możemy zmieniać silnik, sprzęgło, oponę, ramę i olej – wszystkie oczywiście mają określone statystyki, maszynę zaś dodatkowo da się tuningować, ustawiając optymalne parametry w danych warunkach. Części się zużywają, a my dbamy o stan motocykla, inwestując gotówkę zarobioną w kolejnych turniejach. Ogólnie jest to zrobione dobrze i przynosi satysfakcję.

Dla noobów i weteranów

Cieszy, że mamy **dwa tryby sterowania motocyklem**. Jeden jest dla szukających rozrywki laików, drugi dla tych, co żużel żują, popijają olejem, a maksymalne obroty silnika potrafią określić po jego dźwięku. W pierwszym trybie martwimy się w zasadzie tylko o start i optymalne prowadzenie motocykla po torze, w drugim dochodzi do tego praca sprzęgłem, by nie zdławić silnika, oraz wychylanie się do przodu i tyłu, by optymalnie łamać maszynę i kontrolować przyczepność w zależności od sytuacji.

To już chyba tradycja w żużlach od Techlandu, że sędzia jest zbyt pobłażliwy – praktycznie każdy ich speedway, który widziałem, premiował mniej lub bardziej agresywną grę i tu nie jest inaczej. Opłaca się rozpychać łokciami na torze: nawet jeśli ewidentnie kogoś zepchniecie, sytuacja zostanie często zinterpretowana na waszą korzyść. Jak na mój gust nieco zbyt często. Ogólnie jednak **zabawa daje radę i fani powinni być zadowoleni**. Nawet jeśli macie dwie lewe ręce, to sobie poradzicie, bo prócz dwóch stylów prowadzenia maszyny są jeszcze trzy poziomy trudności do wyboru.

Technicznie jest OK. **Tak naprawdę jedyna rzecz, która mi przeszkadzała, to interfejs.** Raz, że prezentuje się biednie, a dwa – zwyczajnie zmula, nawet pomimo faktu, że framerate trzymał się u mnie stabilnie powyżej czterdziestu klatek. W tej kwestii gra wymaga szlifów – myślę jednak, że również pomimo tego fani będą zadowoleni. Do pełni szczęścia brakuje mi tylko ligi. Grand Prix jest jak najbardziej w porządku, ale możliwość prowadzenia całej drużyny wraz z ogarnianiem finansowego zaplecza byłaby prawdziwą gratką. |CDA|

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 8

- zabawa na licencji BSI Speedway Limited
- dwa tryby jazdy
- czuć różnice pomiędzy torami i biegami
- całkiem niezła grafika
- proste i satysfakcjonujące majstrowanie przy motocyklu

- brak bardziej zaawansowanej pomocy bezpośrednio w grze
- zdecydowanie zbyt pobłażliwy sędzia
- na upartego: ligę i Stal Rzeszów chciałbym! ;)

? PLATFORMA: PC
PRODUCENT: IGUANA ENTERTAINMENT/NIGHT DIVE STUDIOS
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 85 ZŁ (20 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: FPS

TUROK

Zamordował swoje wspomnienia: **CormaC**

Mam do gry Turok: Dinosaur Hunter szczególny stosunek, bo jako autor debiutowałem 17 lat temu właśnie tekstem o niej. Lektura zachwytów przelanych wówczas na papier dała mi obecnie dużo więcej frajdy niż steamowa reedycja gry.

Proszę państwa, oto powiew przyszłości rodem sprzed niemal 20 lat.

Pewnych krypt lepiej nie otwierać.

Z pewnością nie tylko w mojej pamięci Turok umościł sobie przytulne gniazdko – hołubi go prawdopodobnie wielu pecetowców starej daty. **Była to jedna z pierwszych produkcji, które nie uruchamiały się bez akceleratora graficznego.** Chyba żaden kolejny przełom w branży PC nie odmienił jej w tak dużym stopniu jak upowszechnienie sprzętowej akceleracji 3D. Turok zaś był jedną z twarzy tej rewolucji. Pamiętam, jak piorunujące wrażenie zrobił na mnie, gdy wreszcie uciułałem na dopalacz 3Dfx Voodoo(*).

Teraz, gdy czytam swoje niegdysiejsze peany na cześć „zachwycającej grafiki", „doskonałych plenerów" i „wspaniałych animacji" w Turoku, jedną ręką tłumię chichot, drugą ocieram łezkę wzruszenia. I na tym wolałbym wspominanie tej gry zakończyć, bo to jedna z tych rzeczy, których lepiej nie odkopywać.

Ale studio Night Dive odkopało. Warto podkreślić, że Turok wrzucony ostatnio na Steama nie jest remasterem ani rimejkiem – grafikę leciutko podrasowano i dodano współczesne rozdzielczości, ale trudno tu nawet mówić o pudrowaniu trupa. To raczej zaplatanie warkoczyków starożytnej mumii, **bo gra zestarzała się z grację Donatelli Versace**. Cechą charakterystyczną Turoka była spowijająca otoczenie gęsta mgła nienaturalnie ograniczająca zasięg wzroku, służąca odciążeniu akceleratora 3D (a wcześniej układów Nintendo 64). W reedycji zasięg ten znacząco zwiększono, co tylko podkreśliło przejmującą pustkę ziejącą z lokacji może i dużych, ale prymitywnych i obciągniętych garstką żałosnych tekstur. Najśmieszniejsze jest to, że **pomimo wizualnej biedy zdarzają się spadki płynności**. Dobra robota. Sama rozgrywka o dziwo broni się jako tako, ale nie ze względu na swoją ponadczasową cudność, lecz odświeżającą odmienność od współczesnych standardów – tytułowy Indianin zasuwa, jakby usłyszał, że w Lidlu rzucili Crocsy. Żeby jednak nie było wątpliwości – **granie w Turoka dzisiaj nie ma najmniejszego sensu**. Nadaje się on ewentualnie do zamykania ust nastoletnim znawcom wygłaszającym mądrości o wyższości starych gier nad nowymi. Gdyby kosztował 5 euro, można byłoby polecić go jako wehikuł czasu, ale nawet wtedy apelowałbym o niemordowanie swoich wspomnień. |CDA|

(*) Wprowadzona w 1996 roku wyspecjalizowana karta 3D (GPU), którą łączyło się kabelkiem ze zwykłą, by wystrzelić graficzne możliwości swojego peceta w najdalsze rubieże kosmosu.

OCENA **4**

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 2
AUDIO 2

+ jeśli ktoś koniecznie chce przypomnieć sobie Turoka, to może...
− ...ale lepiej tego nie robić, bo zestarzał się koszmarnie
− spadki płynności!? Bez jaj!

12 PLATFORMY: PC, PS4
PRODUCENT: ZOINK GAMES
DYSTRYBUTOR: STEAM, PS STORE
CENA: OK. 85 ZŁ (PC, 20 €), 84 ZŁ (PS4)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB
GATUNEK: BEAT 'EM UP

ZOMBIE VIKINGS

„Do nieba idą Polak, zombie i wiking..." – zaczął: **Papkin**

Zombie Vikings to odpowiednik żartu, którym przy wigilijnej kolacji starał się błysnąć szwagier. Pośmiejecie się, ale głównie przez grzeczność. Trudno bowiem nie odnieść wrażenia, że wic krewniaka przeszedł już przez cały internetowy przewód pokarmowy i że pierwszy raz słyszeliśmy go, dziecięciem będąc.

Dzieci i ryby ciosu nie mają.

Michelle Pfeiffer nie powinna wracać do roli Catwoman.

Odyn i Loki w jednym stali domu. Aż ten drugi ukradł temu pierwszemu oko i zwiał z patrzałką gdzie pieprz rośnie. Na pieprzowe pola zdąża (solo bądź w co-opie) czworo ożywionych przez boga wojny truposzy, których – w wydanej właśnie edycji pecetowej – uzupełniają darmowy Raz z Psychonautów, a także dwójka ananasów, jakich można dokupić w stosownych DLC (jest i Raybjörn, znany szerszej publiczności ze Stick It to The Man!). Wszyscy troje to zresztą górna półka, a na tle podstawowego składu wyróżniają ich sensowne ataki dystansowe (na gwiazdora wyrasta zwłaszcza bohater platformera Double Fine). Zoink zrealizowało swojego brawlera w sposób tyleż konserwatywny, co niezbyt pomysłowy. Każdy z umrzyków może zablokować cios, palnąć wręcz, wystrzelić... coś (u dwóch z podstawowych postaci to „coś" okazuje się zupełnie nieprzydatne), podładować ataki bądź podrzucić jakiś przedmiot. Niekiedy idzie też odpalić działko umiejscowione na grzbiecie sympatycznego świniaka bądź przemienić się w zombiewariację na temat Megazorda z Power Rangers. Znajdziek tu tyle, co kot napłakał, side-questów takoż, sekwencje „ucieczkowe" nie mają cienia dynamiki nowych Raymanów, a elementy RPG (za gromadzone podczas klepanek monety da się kupić kolejne miecze i pełniące funkcję tarcz runy) są – na tle Dust: An Elysian Tail czy niedawnego Ori and the Blind Forrest – ledwie zarysowane. **Mniej więcej w połowie sześciogodzinnej przygody rzecz robi się powtarzalna.** Zwłaszcza że bossowie zupełnie nie mają ikry.

Niewątpliwie najjaśniejszym elementem tytułu jest grafika. Szkoda, że **na pecetach gra klatkuje (i to nawet na niezłych konfiguracjach), a na obu platformach cierpi przez moc babolków**. Już pierwszy etap musiałem restartować, bo gdy polecono mi rzucić głową pomagiera w tarczę, każde uniesienie rzeczonego łba skutkowało „śmiercią" podkomendnego. Kamerze zdarza się wariować, wrogowie ustawicznie wtapiają się w tekstury, co czyni ich niepodatnymi na razy (i Raza), bohaterowie mają tendencję do nieteleportowania się w miejsce docelowe. Szkoda, że Zoink nie wykorzystało czasu, jaki dzieliło wersję na PS4 od edycji pecetowej, na szlify. Nawet jednak gdyby Zombie Vikings przybyło do blaszanej Rasy Panów wypoprawiane, byłby to dowcip zwyczajnie spalony. |CDA|

OCENA **5**

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 8
AUDIO 7

+ bardzo ładna oprawa
+ 7 postaci do wyboru (ale 2 płatne)
+ w co-opie naprawdę przyjemna
+ przyzwoite audio
− zbyt zachowawcza
− część postaci jest wyraźnie gorsza od innych
− zaskakująco dużo babolków
− zbyt łatwi bossowie
− niespecjalnie wygodne sterowanie (na klawiaturze), kiepska optymalizacja

PEGI 16

- PRODUCENT: CREATIVE ASSEMBLY
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 65 ZŁ
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: DO 8 OSÓB
- DEMO: BRAK
- PC: VISTA/7/8, CPU 3 GHZ, 3 GB RAM, GF 8800 GT/ATI HD 2900 XT

- GATUNEK: STRATEGICZNA

TOTAL WAR ATTILA

AGE OF CHARLEMAGNE

Poprawiał poprawki: **Papkin**

Karol Wielki stworzył w IX wieku pierwsze europejskie imperium od czasów upadku cesarstwa rzymskiego. Pod koniec 2015 król Franków i Longobardów dopisał do zawodowego résumé jeszcze jeden istotny epizod.

Tam buduj, gdzie wzrok nie sięga. (A już najlepiej tam, gdzie nie sięga królestwo Karola W.).

Łam, czego rozum nie złamie (czyt.: sam rozegraj bitwy, które skiepściłoby AI).

Spólnymi łańcuchy opaszmy ziemskie kolisko! (Co nie jest takie trudne, bo inne frakcje wciąż bywają dyplomatołkami).

Najazd Attyli dobrze zrobił Total Warowi – gdy drugi Rzym poczuł na plecach oddech Hunów, magicznie naprawiło się AI (bardziej konfrontacyjne na mapie świata, a podczas potyczek mniej skłonne do zapominania o regimentach lub biegania nimi w kółeczko). Rozgrywkę uatrakcyjnił interesujący mechanizm hordy (podobny do tego z Barbarian Invasion, acz bardziej kompleksowy), w oblężeniach znów zaczęliśmy korzystać z machin wojennych, do historii przeszły spadki płynności, a kropkę nad „Attila" postawiło największe w historii serii zróżnicowanie frakcji i podkręcenie poziomu trudności.

Niegrzeczny Karolek

Zmazawszy sporo z przewin ostatniej „dużej" części, Creative Assembly sukcesywnie przenosiło Attilę ze schyłku antyku do czasów średniowiecza. Furtkę uchyliło wiekom średnim DLC Ostatni Rzymianin (skupiający się na ekspedycji cesarza Justyniana), natomiast Era Karola Wielkiego idzie w temacie na całość, osadzając akcję w połowie VIII w. i zapraszając pod naszą komendę wczesnośredniowieczne oddziały.

W momencie startu możemy się zdecydować na jedną z ośmiu frakcji o bardzo zróżnicowanych warunkach początkowych. Utrzymanie (i rozrost!) królestwa Karola Wielkiego to wyzwanie dla weteranów (podobnie zresztą jak w „podstawce" było z cesarstwem zachodniorzymskim i Bizancjum). Niby zaczynamy z pokaźną liczbą prowincji, ale by droga do podboju stanęła otworem, należy wpierw rozprawić się z naporem innowierców oraz przejąć stan posiadania kłopotliwego sąsiada (rosnącego w potęgę Karlomana, prywatnie brata Karola).

Na przeciwnym biegunie znajduje się Królestwo Asturii, które swój imperialny sen snuje w bezpiecznym azylu na Półwyspie Iberyjskim, niepokojone niemal wyłącznie przez „oświeconych islamistów" z Emiratu Kordoby (w dodatku już w pierwszych kilku turach może rozrosnąć się niewielkim kosztem, rewitalizując spustoszoną ziemię niczyją). To niezły wybór, jeśli nie przepędziliście na Wojnach Totalnych setek godzin, acz lojalnie ostrzegam, że będziecie się krzywić przez wzgląd na nieciekawy garnizon. (A zwłaszcza brak naprawdę dobrych jednostek strzelających... Z drugiej jednak strony – wspomniany Karol Wielki ma na podorędziu raptem jeden oddział jazdy miotającej).

Dobra zmiana

Osiem grywalnych frakcji, nowa mapa kampanii i pachnące świeżością regimenty w zupełności wystarczą, by zapewnić attylowym wymiataczom pretekst do powrotu na stare śmieci. Szkoda natomiast, że **gra stroni od co większych nowinek**. Oczywiście winnym w tym miejscu podnieść, że pojawiły się inne portrety żołnierzy (zresztą inspirowane średniowiecznymi witrażami i naprawdę atrakcyjne) i że ścierecką przetarto interfejs (który jest piekniejszy, ale wcale nie czytelniejszy, stąd znów miewa się problemy z organizowaniem żywności w regionach. Gra nadal FATALNIE tłumaczy też, na czym polega „zarządzanie rodem"). Cieszy, że sporo budynków gwarantuje premie nie tylko swoim prowincjom, ale i terenom ościennym, co zmusza do staranniejszego zarządzania przestrzenią, że pojawiło się więcej zadań fabularnych i że przedstawiono (średnio istotny, fakt) mechanizm zmęczenia wojną (im dłużej prowadzisz konflikt, tym bardziej wkurzasz swoich włościan, co może zaowocować buntem pacyfistów).

Orki na traktory!

Era Karola Wielkiego **zapewnia dokładnie taką dawkę nowości, by skłonić do rozegrania kolejnej kampanii**. Co prawda tytuł „primus inter pares" wciąż przynależy drugiemu Shogunowi, ale po kilku poprawkach wypoprawiany (względem Rome'a II) Attila to strategia pierwszej wody. Już w kwietniu zobaczymy, czy Creative Assembly potrafi grać na kilku fortepianach i ile fałszywych nut zabrzmi w TW: Warhammer. Symfonia wygrywana przez Hunów zakończyła się całkiem niezłym, acz zachowawczym akordem. |CDA|

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 8

- + zróżnicowane frakcje, nowa mapa kampanii
- + kilka nieinwazyjnych poprawek i nowinek
- − gra wciąż tłumaczy się mocno średnio
- − wietrzy zabawę, ale nie oferuje nic fundamentalnie nowego
- − niewykorzystane „zmęczenie wojną"

PEGI 12

PRODUCENT: LITTLE GREEN MAN GAMING
DYSTRYBUTOR: TECHLAND, XBL
CENA: 40 ZŁ (PC), 130 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: XBO
DEMO: BRAK
PC: WIN 7/8/10, 2 X 3 GHZ, 4 GB RAM, GF GTX 460/ATI HD 4850

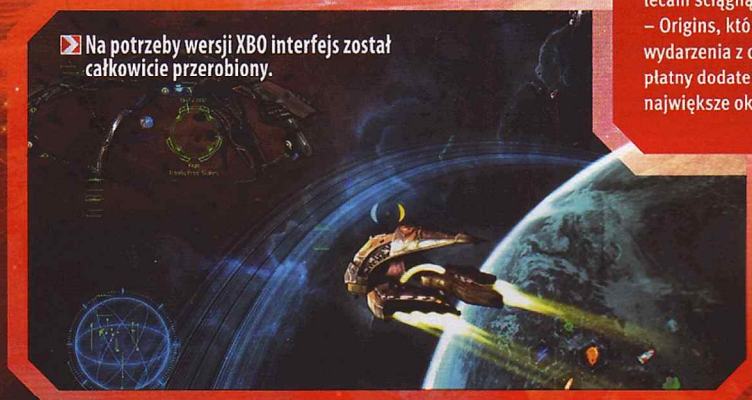
GATUNEK: STRATEGICZNA/AKCJA

STARPOINT GEMINI 2

Odrodzenie Starpoint podziwiał: **Gem.ini**

Dziennik pokładowy, system Gemini, MMXV 1230, w porze podwieczorku. Drogi pamiętniczku. Tak, to znowu ja. Długo nie pisałem, ale po naszym ostatnim spotkaniu (rany, to już pięć lat?) robiłem wszystko, by nie patrzeć w gwiazdy.

Odmieniło mi się wraz z Elite Dangerous (więcej o jej nowych Horyzontach parę stron wcześniej). Znów cieszy mnie bezkres kosmosu i wyborów. Pomyślałem przeto, że sprawdzę, co u ciebie. Wiem, że dostałeś drugą szansę, dojrzałeś i zmieniłeś się. Wiem też, że zaliczyłeś jakiś czas temu (we wrześniu 2014) wizytę w systemie PC, ale wtedy jeszcze nie byłem gotowy stanąć z tobą twarzą w twarz. Dopiero dziś, na XBO, zebrałem się na odwagę, by zmierzyć się z lękami, jakie budzi wspomnienie Starpoint Gemini. Niby rozumiem, że to nie była do końca twoja wina, znam warunki, w jakich przyszło ci dorastać – Chorwacja, przy całej mojej sympatii do tego pięknego kraju, leży kawałek od centrum świata gier – ale mimo wszystko trauma pozostała i pamięć boli.


Na potrzeby wersji XBO interfejs został całkowicie przerobiony.

Głębia kosmosu

Z tym większą, że niespodziewaną przyjemnością zatem znajduję twoją nową formę, drogie Starpoint Gemini 2. Cieszę się, naprawdę się cieszę, że ktoś znacznie bardziej władny ode mnie dostrzegł wtedy w tobie potencjał i umożliwił jego zrealizowanie. Przede wszystkim pozwól pogratulować sobie odkrycia pełnego trójwymiaru, którego tak bardzo brakowało mi poprzednio. Podoba mi się też – i to jak – **nacisk, jaki kładziesz na dowodzenie okrętami wojennymi**, a nie tradycyjnymi myśliwcami i bombowcami. Inaczej – opcja dowodzenia takowymi, bo przecież znów wolno mi było wybrać swój własny sposób spędzania czasu i kasy – realizować się jako kupiec i kurier, pirat, ale i łowca nagród, poszukiwacz skarbów, górnik minerałów i gazu, odkrywca i naukowiec. Ba, przez wiele godzin oddawałem się prostej radości kosmicznego taksówkarstwa i cieszyłem widokami.

Fabułę twej kampanii, miłe Starpoint Gemini 2, określić muszę niemniej jedynie mianem „pomijalnej". Na szczęście zaraz po ukończeniu samouczków (a warto poświęcić im czas – gra jest mocno hermetyczna) można odsunąć je na dalszy plan i po prostu być sobą w systemie Bliźniąt. Do okrycia jest zaś cały kosmos atrakcji – od 100 rodzajów dóbr obecnych na dynamicznie zmieniającym się rynku, przez 50 frakcji (w tym także macierzyste Imperium, przeciw któremu zbuntowały się wcześniej kolonie), które tylko czekają, by wynagradzać swoich bohaterów, po ponad 70 jednostek, których wyposażenie i charakter wolno w dużej mierze dostosować do własnych potrzeb i upodobań (da się nawet przechrzcić każdą z nich!). Możliwe jest też przy tym samodzielne dowodzenie statkami i okrętami (włącznie z zarządzaniem kwadrantami tarcz energetycznych), ale także zatrudnianie stosownych oficerów, a nawet dodatkowej osłony z własnymi kapitanami za sterami.

Kosmos wcale nie jest taki pusty, jak nam wmawiają na lekcjach fizyki.

Gra na lata

Pozwól mi wreszcie, cne Starpoint Gemini 2, docenić twą **zaskakująco atrakcyjną, jak na grę średniobudżetową, którą wszak jesteś, oprawę audiowizualną**. Dzięki niej mogłem odkryć, jak niesamowicie odprężającą czynnością jest samo zwiedzanie twego świata i z jaką radością odkrywa się kolejne odcienie systemu Bliźniąt. Jeśli zaś miałbym wskazać najmocniejszą jej stronę, byłoby to ambientowe tło. Najsłabszą z kolei byłby dubbing, ale nawet wymuszone monologi naszego bohatera nie były w stanie zmienić nad wyraz pozytywnego odbioru twych nowych wizerunku i charakteru. Okazuje się, że jest w kosmosie miejsce na drugą Elite Dangerous.

|CDA|

Jeszcze lepiej na PC

Starpoint Gemini 2 na PC da się kupić obecnie w wersji pudełkowej (ale z kluczem Steam) już za ok. 40 złotych. Do tego polecam ściągnąć ze Steama darmowe DLC – Origins, które pozwala przeżyć na nowo wydarzenia z oryginału. Niezły jest także płatny dodatek Titans, wprowadzający do gry największe okręty uniwersum – klasę Tytan!

OCENA

8

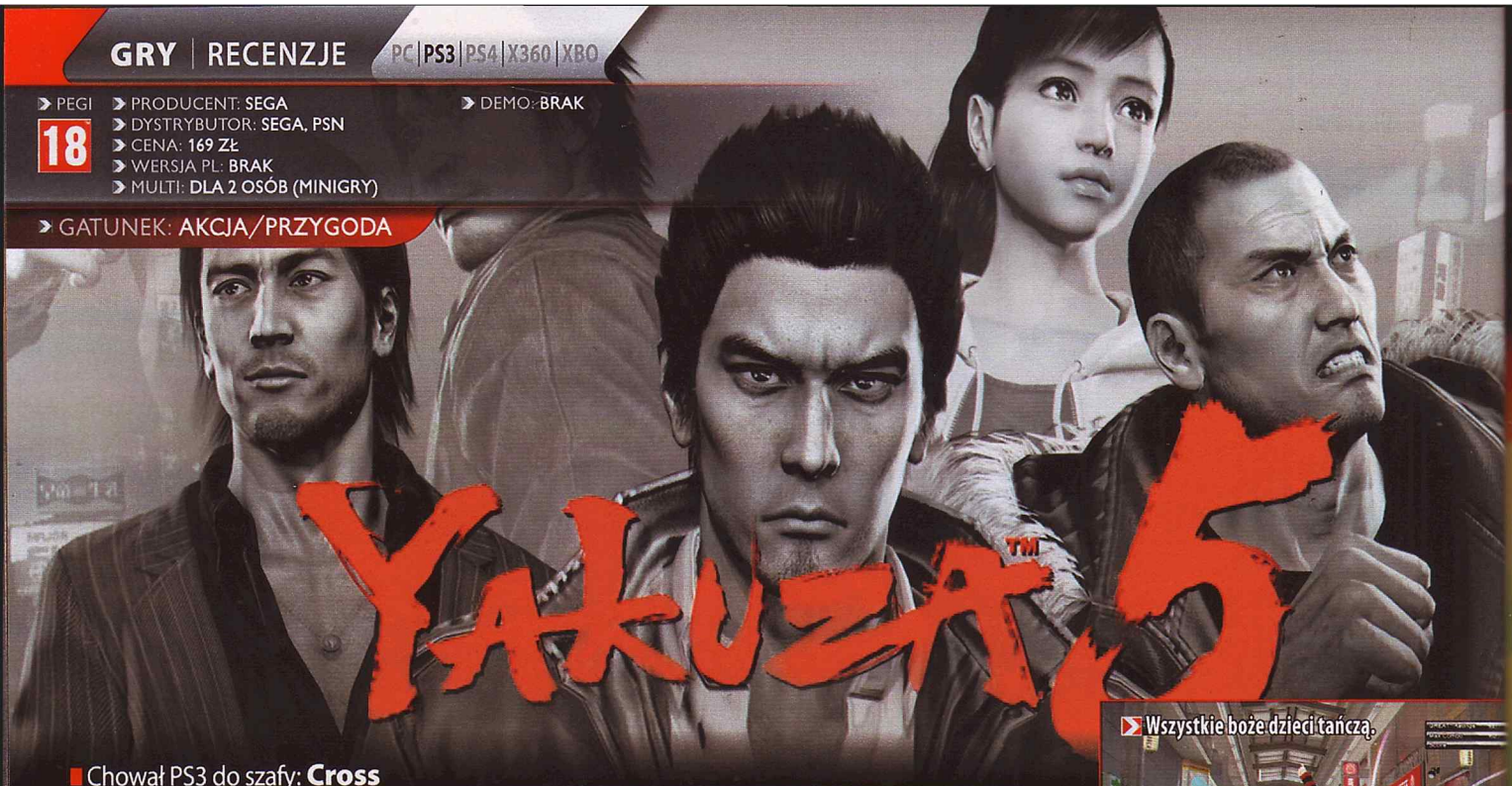
GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 8

- + prawdziwa kosmiczna piaskownica
- + setki godzin życia wśród gwiazd
- + zarządzanie okrętami wojennymi
- + bardzo dobry stosunek jakości do ceny
- − czasem widać i słychać niewielki budżet
- − powtarzalność generowanych misji

PEGI 18

PRODUCENT: SEGA
DYSTRYBUTOR: SEGA, PSN
CENA: 169 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DLA 2 OSÓB (MINIGRY)
DEMO: BRAK

GATUNEK: AKCJA/PRZYGODA



Wszystkie boże dzieci tańczą.

Chował PS3 do szafy: **Cross**

To ostatni wielki exclusive na PS3, a zarazem idealne pożegnanie tej zasłużonej maszyny. Piaskownica tak rozległa i ambitna, że peestrójka często dławi się i dusi przy renderowaniu jej elementów. Efekt jest jednak powalający – tegoroczne hity pokroju Fallouta mogłyby się od niej dużo nauczyć.

Pięć miast odwzorowanych tak pieczołowicie, że po napisach końcowych można śmiało bawić się w przewodnika po nocnym życiu japońskich metropolii. W nich zaś pięć postaci – taksówkarz próbujący zostawić za sobą gangsterskie życie, uciekinier z więzienia poznający tajniki polowań w odciętej od świata przez śnieżyce górskiej wiosce, osierocona nastolatka ciężko pracująca na karierę w muzyce pop, czarujący lichwiarz o złotym sercu oraz bejsbolista próbujący odbudować sobie życie po aferze korupcyjnej. Każdy z nich przeżywa osobiste dramaty, które zasługiwałyby na osobną kilkunastogodzinną grę. Ostatecznie jednak zostają one zepchnięte do roli zadań pobocznych. Z czasem ważniejsza staje się intryga polityczna na skalę całego kraju, która w jakiś sposób odbije się na życiu każdego członka naszego wesołego kwintetu.

Hard-boiled Wonderland zaprasza na karuzelę.

Scenariusz jest okropnie nierówny. Czasem zaskakuje bardzo pozytywnie – zarysowywanie wewnętrznych konfliktów milczącego eksyakuzy Kazumy przy pomocy oszczędnych środków wyrazu wychodzi twórcom co najmniej przyzwoicie. Miażdżona przez niego w dłoniach podczas pozornie obojętnej rozmowy paczka papierosów to klasyczny motyw, ale mówi więcej niż tysiąc słów i idealnie zgrywa się z poetyką hołdu dla azjatyckiego kina gangsterskiego. Z drugiej strony jednak naprawdę sporo tu elementów zakrawających na operę mydlaną dla facetów. Łzy kapiące na lufę wymierzoną w najlepszego przyjaciela. Natchnione monologi o konieczności pogoni za marzeniami. Ciągłe cudowne zmartwychwstania dające do zrozumienia, że jeśli nie widziałeś zwłok, dany delikwent na pewno żyje. Absurdy rodem z taniego komiksu sprzedawane w przerywnikach o długości godnej Metal Gear Solid 4 stają się tu powszechne.

Big in Japan

A mimo wszystko fabuła wciąga i nie puszcza. Głównie dzięki właściwym głównym bohaterom gry – nie tym sterowanym analogową gałką, lecz miastom, które na wiele sposobów nokautują dowolne Liberty City i Los Santos. Gdy wchodzisz do sklepu, możesz wziąć z półki i przeczytać jeden z kilkunastu popularnych komiksów (od „Ghost in the Shell" po „Attack on Titan"). Idąc ulicami Fukuoki, możesz usłyszeć dyskusję o trzynastowiecznych tkaninach Hakata-ori, a potem zabłysnąć wiedzą o nich podczas randki z hostessą w klubie. **Każdy NPC ma tu unikalny, wiarygodny wygląd, a bohaterowie licznych questów pobocznych zapadają w pamięć** – od dziewczyny, którą wieziemy taksówką na randkę, a której musimy subtelnie uświadomić istnienie paskudnego włosa w nosie, po grupkę dzieci kibicujących nam, gdy w stroju świętego Mikołaja robimy porządek z gangiem Santa Killers.

To wszystko tylko fragmenty tego ogromnego świata, który co chwilę poznajemy z innej strony, a to polując ze strzelbą w ręce na niedźwiedzia zagrażającego wiosce w okolicach Sapporo, a to promując swoje zdolności piosenkarskie w pełnym idiotycznych pytań talk-show. Skala symulacji rzeczywistości jest nieporównywalna z jakąkolwiek inną podobną grą, przez co szokująco łatwo uwierzyć w ten świat na tyle, że przełkniemy nawet najgłupszą woltę scenariuszową w głównym wątku. Zwłaszcza że do samej struktury historii nie ma co się przyczepić – pod wszystko, łącznie z efektownym finałem, twórcy zawczasu przygotowują odpowiedni grunt. Każda walka z bossem, łącznie z tą najlepszą, finałową ma zbudowany odpowiedni wstęp i eskalację konfliktu – przez to nawet starcie z niedźwiedziem na pięści jakimś cudem „działa".

Niczyja gra roku

Yakuza 5 zaskakuje na każdym kroku. Zaskakuje minigrami – niektóre są płytkie, ale pal licho, pełne subtelnych nawiązań do klasyków Segi oraz efektownych driftów rodem z Initial D wyścigi taksówką z eurobeatem w tle to niesamowite estetyczne doświadczenie. Zaskakuje side-questami, które dzięki kilkunastu stylom rozgrywki (inaczej się walczy, inaczej ucieka przez wrogami, inaczej tańczy...) i solidnym dialogom cieszą bardziej niż w niedawnych wielkich erpegach. Zaskakuje podstawą, czyli rozwijanym od lat systemem walki – to głęboki i godny następca klasycznych beat 'em upów, w którym zarządzanie atakami specjalnymi i pozycjonowanie się względem wrogów jest kluczowe, Batmany i Asscreedy nie mają do tego startu. **I szkoda jedynie, że ta niesamowita gra uwięziona jest na PS3 – skazuje ją to nie tylko na częste problemy techniczne związane z brakiem mocy**, ale co gorsza, brak popularności. Oby zapowiedziana w tym numerze, zmierzająca na PS4 Yakuza Zero miała więcej szczęścia. |CDA|

OCENA

9

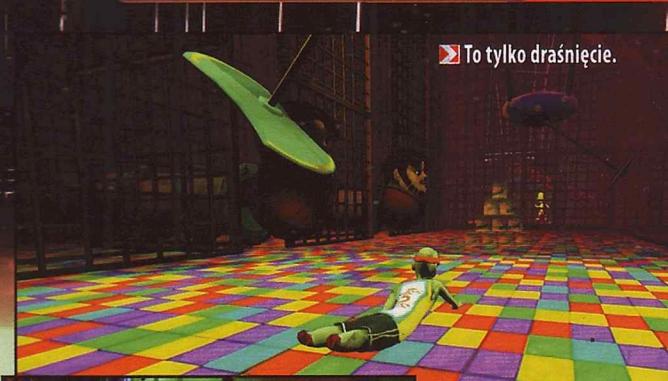
GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 9

- kilkadziesiąt godzin zabawy
- żywe, wiarygodne miasta, w których chcesz się zgubić
- system walki
- masa minigier i świetnych zadań pobocznych

- układy graficzne PS3 nie nadążają za ambicją twórców
- minigrom często brak głębi
- fabuła czasem popada w schematy rodem z telenoweli

PLATFORMA: PC
PRODUCENT: SLUGGERFLY
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 43 ZŁ (10 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: PLATFORMOWA

BEN AND ED


To tylko draśnięcie.

Starał się nie stracić głowy: **CormaC**

„O, fajnie, kolejna gra o zombie. Tego brakowało mi w życiu najbardziej", pomyślałem, widząc Ben and Ed na Steamie. Coś (no dobra, ktoś...) kazało mi ją jednak sprawdzić i... dawno nie bawiłem się tak dobrze, rzucając swoją głową do celu.

Debiut małego niemieckiego studia Sluggerfly to **jedna z tych złośliwych zręcznościówek ukierunkowanych na dźganie patykiem ośrodka przyjemności masochistów**. Zazwyczaj nie znoszę takich gier najlepiej, ale Ben and Ed jest tak fajną produkcją, że respawnowałem się raz za razem z uśmiechem na ustach. Jej głównym bohaterem jest Ed – zombiak, który ratuje małego chłopca Bena, pokonując diabelskie tory przeszkód w okrutnym programie telewizyjnym.

Bajer polega w Ben and Ed na tym, że spotkanie z ostrzem lub laserem nie musi wcale oznaczać porażki. Utrata rąk nie zrobi na naszym homo capiens żadnego wrażenia. Pozbawiony nogi może wciąż skakać na drugiej. Gdy straci obie lub coś przetnie go w pasie, poczołga się dalej. Jako kadłubek nadal będzie w stanie przemieszczać się, podrygując, a jeśli od ciała zostanie oddzielona głowa, wciąż można nią sterować, by doturlać się do punktu kontrolnego lub zjednoczyć ze zwłokami. Czasami trzeba okaleczyć biednego zombiaka celowo, bo w niektóre miejsca da się dotrzeć, wyłącznie odrywając sobie głowę i celnie nią rzucając. Pozbawienie się nóg umożliwia natomiast bezstresowe przedostanie się pod ostrzami. **Przymusowy powrót do punktu kontrolnego następuje dopiero wtedy, gdy unicestwiona zostanie łepetyna Eda.**

Silnik fizyczny dbający o to, by rozczłonkowanie zombiaka było wiarygodne, radzi sobie dobrze. Tylko z rzadka zdarza mu się przyświrować i np. nienaturalnie wystrzelić ciało w powietrze lub powiesić je na przeszkodzie tak dziwacznie, że gra nie wie, co począć dalej (ratunkiem jest szybki ręczny respawn). Problemem większym od niedociągnięć technicznych (wśród których wymienić trzeba też źle sklejoną animację wstawania, brak obsługi pada w menu i ogólnie niski poziom oprawy graficznej) jest fakt, że **rozgrywka oparta na fizyce w wielu miejscach wymaga bardziej szczęścia niż zręczności** – nie bardzo masz np. kontrolę nad tym, jak Ed upadnie z dużej wysokości na niewielką platformę. Choć irytowało mnie to czasem, spędziłem przy Ben and Ed kilka bardzo przyjemnych godzin, wzruszając się nawet delikatnie widokiem kadłubka czołgającego się uparcie, by uratować przyjaciela. |CDA|

No to do punktu kontrolnego, raz-raz, na jednej nodze.

OCENA **7**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 5
AUDIO 7

- fajny pomysł na rozgrywkę
- wciąga i bawi
- wymagająca, ale nie męcząca
- fizyka jest dobra...
- ...ale nie bezbłędna
- brak obsługi pada w menu
- czasem wymaga bardziej szczęścia niż umiejętności
- nieświeża grafika

PLATFORMA: PC
PRODUCENT: CROWS CROWS CROWS
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: DARMOWA
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: SKRADANKA (A MOŻE NIE?)

DR. LANGESKOV, THE TIGER, AND THE TERRIBLY CURSED EMERALD: A WHIRLWIND HEIST

Pamiętaj, wnusiu, musi mieć duże cyferki!

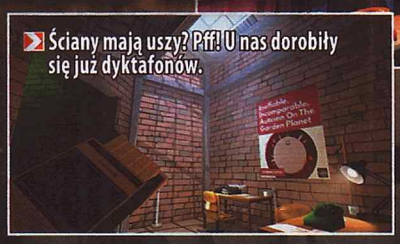
Przecierał oczy ze zdumienia: **Cursian**

Już dawno nie czułem tak przyjemnego, kompletnego zaskoczenia. Dr. Langeskov, The Tiger, and The Terribly Cursed Emerald: A Whirlwind Heist (spróbujcie powiedzieć to na bezdechu...) okazało się czymś zupełnie innym, niż zakładałem. Panie i panowie, William Pugh (współautor The Stanley Parable) jest w formie!

Nie mam wątpliwości, że ta darmowa perełka jest w istocie jedynie twórczą metodą zwrócenia na siebie uwagi mediów i stworzenia dobrej atmosfery wokół świeżo założonego studia, ale wiecie co? Życzyłbym sobie, by każda firma tak mnie traktowała. **Premierowe dzieło Crows Crows Crows to miniaturowy majstersztyk** i naprawdę nie mogę się już doczekać ich pełnoprawnych produkcji.

Nie macie pojęcia, jak bardzo muszę się napocić, by przekazać coś sensownego o tej grze, a jednocześnie nie zdradzić za wiele. W steamowym opisie czytamy, że odbiorca wciela się w mistrza złodziejskiego fachu, którego zadaniem jest dotarcie do wnętrza ogromnej, pilnie strzeżonej posiadłości i przywłaszczenie sobie wartego fortunę szmaragdu. Główną atrakcją ma być krwiożerczy tygrys polujący na bohatera z werwą godną samego Obcego. Rzecz w tym, że to nie do końca tak. Więcej – to zupełnie nie tak! **Ten tytuł to jeden wielki wic – bezlitosna, błyskotliwa kpina z graczy, autorów i całej naszej branży.** Uwierzcie, że chciałbym wam wyjaśnić, o co w tym wszystkim chodzi, ale byłaby to najgorsza z możliwych zbrodni. Sugeruję, byście nie czytali opinii w sieci przed zabawą, bo obawiam się, że ktoś może zepsuć wam niespodziankę.

Warto mieć świadomość, że cała koncepcja opiera się na humorze i jeśli nie trafia do was posunięty do granic głupoty absurd, wzruszycie ramionami i będziecie zachodzić w głowę, o co ten cały rwetes. Nie da się ukryć, że mówimy tu o dziele jednej sztuczki, a w dodatku gameplay przybrał dość szczątkową formę. Gdyby Pugh żądał za grę opłaty, zalecałbym daleko idącą ostrożność. Na szczęście nie musicie wydawać ani złotówki, a **zabawa dobiega końca już po dwudziestu minutach**, więc uszczerbek w życiorysie również nie będzie znaczący. O ile cechuje was choć odrobina dystansu do naszego specyficznego światka i lubicie się zdrowo pośmiać, po prostu pobierzcie to dziwactwo z sieci i dajcie mu szansę. Mam nadzieję, że rozbawi was równie mocno jak mnie. |CDA|


Ściany mają uszy? Pff! U nas dorobiły się już dyktafonów.

OCENA **8+**

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 7
AUDIO 9

- darmowa
- łamie branżowe standardy
- przekomiczna
- żenująca, jeśli nie lubisz absurdalnego humoru

PS: Warto zdecydować się na drugie podejście, wziąć ze sobą dyktafon, a następnie rozejrzeć się za „poukrywanymi" tu i ówdzie kasetami. Jakież one są durne... Brak słów. Głównie ze śmiechu.

PEGI 16

PRODUCENT: FROM SOFTWARE
DYSTRYBUTOR: SONY
CENA: 189 ZŁ
WERSJA PL: KINOWA
MULTI: KOOPERACJA/PVP (DLA 2 OSÓB)
DEMO: BRAK

GATUNEK: AKCJA

Bloodborne™

The Old Hunters

Chirurg amator na tropie prawdy o Lovecrafcie.

Dziękuję, ale jestem katolikiem.

Good hunter, have you seen the thread of light?

Przeżył najcięższe dotąd łowy: **Cross**

Jeśli uwierzyć recenzjom, według których główną zaletą Soulsów i Bloodborne'a jest „oszałamiająco wysoki, masochistyczny poziom trudności", The Old Hunters jest bez wątpienia najlepszą produkcją From Software.

„W każdym jest masochista, a to DLC pozwala nam go z siebie wyzwolić" – twierdzi jedna z recenzji zakończonych bardzo wysoką notą. Problem w tym, że ja nie jestem masochistą i na pewno nie gram w gry, żeby cierpieć. Prawda, jest we mnie ten ambitny idiota, który potrafił spędzić przy legendarnie trudnym ostatnim bossie Drakengarda 3 osiem godzin z rzędu, by udowodnić sobie, że tak, stać mnie na to. Bez tego sortu głupoty płynącej w żyłach The Old Hunters nie dałoby mi zbyt wiele radości i prawdopodobnie nie da jej zbyt wielu osobom.

Coś na progu

W oświadczeniu prasowym otrzymałem zalecenie, by przed rozpoczęciem DLC wejść na 65 poziom. Wykonałem polecenia z listu nadesłanego przez Sony (patrz: ramka), po czym trafiłem do „Koszmaru Łowcy", alternatywnej wersji okolic katedry w Yharnam. Znana każdemu fanowi Bloodborne'a dzielnica w koszmarnej odsłonie została przeorana rzekami krwi i chaotycznymi formacjami skalnymi, które pojawiły się jakby znikąd i wprowadziły dodatkową warstwę chaosu w labirynt kamiennych zabudowań. Zacząłem powoli eksplorować teren – po chwili zauważyłem tajemniczego łowcę, kolegę po fachu, który przy pomocy nowej broni o gigantycznym zasięgu jednym ciosem położył trupem dwie bestie. Podbiegłem się przywitać, on podbiegł mnie zabić. Zaskoczony obłędną prędkością kurczenia się mojego paska życia zacząłem tradycyjny taniec uników, picia fiolek z krwią oraz ciosów biczem. Walka trwała dwa razy dłużej, niż się spodziewałem, i dała mi dwa razy mniejszą nagrodę, niż oczekiwałem. Jest trudno, no trudno – to DLC, tak być chyba powinno, to nie leniwa przechadzka robiona z myślą o nowicjuszach.

Zacząłem powoli przeć do przodu, obserwując kolejne pojedynki myśliwych z ich ofiarami, a następnie wykańczając zwycięzców. Kiedy doszedłem do bram katedry, zobaczyłem, jak gigantyczny egzekutor masakruje wszystko na swojej drodze – zabiłem go tylko dzięki sporej dawce szczęścia i poprzysiągłem sobie, że nigdy więcej, za dużo ryzyka, za mało frajdy. Jego patrolujących miasto dwóch kolegów, podobnie zresztą jak i rzekę pełną krwiopijców z zamku Cainhurst, potraktowałem taktyką sprintu i turlania się pod atakami. Dzięki temu szybko dobiegłem do pierwszego bossa... i zostałem zmasakrowany. Raz. Drugi. Trzeci. Czwarty. Piąty.

65 poziom, Sony? 65 poziom?! Jak na mój gust, 95 poziom byłby tu *akceptowalny*. Nie jestem soulsowym amatorem, zawsze przechodziłem te gry i DLC bez pomocy, ani ze strony NPC-ów, ani ze strony innych graczy. The Old Hunters jednak w końcu mnie złamało. Paskudnie zdeformowany **Ludwig, pierwszy łowca w historii Kościoła Uzdrowienia, to prawdopodobnie najbardziej bezwzględny przeciwnik, jakiego spotkałem w grach From Software.** Koszmarnie szybki gigant o dwóch głowach i wariackim zasięgu przywitał mnie za pierwszym razem jednym nokautującym ciosem, a przy kolejnych próbach otwierał starcia seriami diabelnie trudnych do odczytania ataków miażdżących moją postać. Sam z kolei nawet najpotężniejszymi kombinacjami cięć i dźgnięć minimalnie wpływałem na jego pasek życia. Nie było wyjścia, nadszedł czas na grind.

Dla niektórych fanów serii „nie było wyjścia poza grindem" może brzmieć jak bluźnierstwo, na które odruchową odpowiedzią jest „pozdro i poćwicz". Jasne, po wielu godzinach treningu mógłbym pokonać Ludwiga samotnie i na niskim poziomie doświadczenia. Problem w tym, że ta walka nie przynosiła mi nijak radości – każda radość z udanego przejścia do kontrataku kończyła się rozczarowaniem, bo jak nie czuć się źle, kiedy widzisz, że twoje ataki mają na wroga wpływ porównywalny z okładaniem ceglanego muru mydłem w skarpecie. Spędziłem więc kilkadziesiąt minut na zbieraniu krwawej waluty i zwiększaniu wytrzymałości postaci, w poszukiwaniu pomocy wstąpiłem do zgromadzenia napotkanych w Zakazanym Lesie konfederatów, a potem z ich przywódcą Valtrem wyruszyłem utłuc psubrata. Tym razem się udało, ale głównie

dlatego, że Valtr to niesłychanie żywotny paskudnik i dlatego świetnie spełnia funkcję przynęty.

Zabawne, bo tą jedną historią zaprzeczyłem dwóm mitom, które wciąż pokutują wśród antyfanów i fanbojów Bloodborne'a. Tych gier nie da się przejść samemu, buhuhu? Pomijając już, że znam i osoby niepełnosprawne, które radzą sobie z kolejnymi Soulsami, **przyzywani enpece momentami trywializują tu nawet najgorsze przeszkody. Grind nic nie daje, liczy się tylko skill**, git gud? Upraszam, może i przy dobrym zarządzaniu współczynnikami w podstawce nigdy nie trafiasz na nieprzebytą ścianę, ale wystarczy chwila z niezbalansowanymi bossami w The Old Hunters, by zobaczyć erpegowe elementy gry z najgorszej strony. A wiedzcie, że za pierwszym przejściem i tak nie jest tak źle – dopiero przy kolejnych zaczyna się horror. Zarówno Ludwig, jak i jego opcjonalny sąsiad Laurence, Pierwszy Pastor, mają w NG+ tyle życia co kilku innych bossów razem wziętych i przynajmniej trzy różne ciosy mordujące cię natychmiast na miejscu. Ba, na domiar złego Laurence jest tylko bardziej irytującą przeróbką Pastor Amelii. A że dobry design bossa według twórców DLC to „zrób im koszmarnie długi zasięg, zwiększ trzykrotnie zadawane obrażenia tak, by nawet kichnięcie zabijało, daj graczom najwyżej pół sekundy okienka na kontratak"... Możecie się domyślić, co to za remiks. Nie polecam.

Wydawało wam się, że Bloodborne był trudny?

Beata Maria

Chwilę martwiłem się, że From Software nie ma już pomysłów na ciekawych bossów, że zamierzają odtąd poprzestać na nałogowym zwiększaniu współczynników i kar za błędy gracza. Na szczęście wtedy pojawiła się **Lady Maria z Astralnej Wieży Zegarowej, czyli chyba najlepsza walka w soulsowej historii**.

Otwarte z trudem wrota do komnaty Marii kryją za sobą wielki, prostokątny, niemal pusty pokój, który oświetlają jedynie świece i promienie światła wpadające przez ogromną tarczę zegara astralnego – sama Lady siedzi bez ruchu na swoim tronie z opuszczoną głową. Dopiero gdy się do niej zbliżymy, widzimy jej blond włosy, zakrwawioną szyję, blade lico godne porcelanowej figurki i rozumiemy, co za „dziwna mania" skłoniła naszego mentora Gehrmana do stworzenia charakterystycznego projektu Lalki ze snu tropiciela. Przyczynę zgonu łatwo orzec: samobójstwo. Jako że koszmar rządzi się jednak własnymi prawami, Maria nagle powstaje, by „wyleczyć nas z ciekawości" Rakuyo, bliźniaczymi mieczami łączonymi w ciężką broń o dwóch ostrzach. Zaczyna się starcie dwóch najlepszych uczniów Gehrmana. Dante kontra Vergil, Ash (Red) kontra Gary, pojedynek dwóch równorzędnych przeciwników, czyli niezawodnie ekscytujący motyw i świetna zmiana tempa po ciągłym mordowaniu przerośniętych paskudztw. Lepszego kontekstu walki nie można sobie wymarzyć.

Zaczyna się starcie. Wchodzą niesamowite skrzypce – **muzyka jest tu znacznie bardziej pamiętna niż w podstawce**, a do tego świetnie rozwija się wraz z przebiegiem walki. Każdy cios przez świetne animacje aż ocieka elegancją, a do tego jest odpowiednio telegrafowany. Może aż do przesady, ale to na swój sposób niesamowita ulga – w końcu stuprocentowo czytelne ataki to coś, czym może się tu poszczycić mało który boss. Odskok, kontratak, unik, ciężkie cięcie, parada. Bez problemu zabieramy Marii 30% życia, co prowokuje ją do rytualnego wbicia sobie Rakuyo w klatkę piersiową. Zaczyna się druga faza walki, w której każdemu cięciu mieczem towarzyszy chluśnięcie trującej krwi. Nasze uniki muszą stać się znacznie bardziej precyzyjne – jeśli jeszcze się ich nie nauczyliśmy, szybko zginiemy, za co winić będziemy mogli tylko swoją opieszałość. Jeśli jednak Lady zobaczy, że sobie radzimy, na krawędzi śmierci zacznie podpalać wiszące w powietrzu ślady krwi. To ostateczny test – wszystkie te ataki poznaliśmy już w bezpieczniejszych formach, zabójcze eksplozje ognia nie powinny sprawiać nam problemów. Jeśli dobrze sobie radzimy, pełna czerwono-złotych smug walka wygląda jak choreografowana szermierka, a zwycięstwo daje niesamowitą satysfakcję.

Szczerze mówiąc, to chyba najłatwiejszy boss w The Old Hunters, ale niemal każdy, z kim rozmawiałem, nazwał go swoim ulubionym. **Lady Maria jest trudna, ale w sprawiedliwy sposób** – to nie Ludwig, który zaczyna wycierać tobą podłogę, zanim zrozumiesz, co się właściwie dzieje (a już nie daj Bóg, żebyście stali się ofiarami co głupszych hitboksów, bo to gwarantuje zawał). Chciałbym, żeby przy kolejnych grach From Software wyciągnęło z reakcji na walkę z nią stosowne wnioski, tak jak wyciągnęli je z krytyki poprzednich dodatków.

Nienawidzę, 7+/10

Świat The Old Hunters to nie puste komnaty zlepione ze sobą bez ładu i składu, które widzieliśmy w DLC do Dark Souls 2. Samo to, jak wygląda ośrodek badań Kościoła Nawrócenia, jak łączy się z więzieniem i kaplicą, opowiada pewną historię. Swoje robi też sama złożoność projektów poziomów. Wyobraźcie sobie Wielkie Schody z Hogwartu, plątaninę obracających się stopni prowadzących do kolejnych sal z obłąkanymi ofiarami okrutnych eksperymentów – robi wrażenie, podobnie jak wspomniane walki łowców na ulicach świetnie przerobionego Yharnam. Po raz pierwszy nie miałem też problemu ze znajdowaniem świetnych broni dla różnych buildów – po walce z Ludwigiem miałem już oryginalny oręż każdego rodzaju, od dziwacznego sejmitara po piłę mechaniczną na patyku.

Zakończenie koszmaru przedstawiającego przeszłość tropiciela **Gehrmana zajęło mi czternaście godzin**. Kilka z nich było nudą wynikającą z przesadzonego poziomu trudności – reszta radością związaną z odkrywaniem. Wartym grzechu? Tak, choćby dla fantazyjnych krajobrazów, ale tylko, jeśli macie postać w NG na wysokim poziomie lub rzeczywiście czujecie w sobie żyłkę masochisty. Jeśli nie, polecam coś mniej frustrującego... Na przykład zaliczanie shmupów na jednym żetonie. |CDA|

Co, gdzie, kiedy?

DLC, tradycyjnie dla Soulsów i pochodnych, nie jest dostępne z poziomu menu. By się do niego dostać, trzeba mieć zapis gry po zabiciu Pastor Amelii i zbadaniu czaszki Laurence'a na ołtarzu, którego strzegła. W hubie nieopodal Lalki pojawi się dzięki temu posłaniec, który wręczy nam oko pochłoniętego żądzą krwi łowcy (fuj). Teraz musimy tylko przenieść się do kaplicy Odeon, wyjść na cmentarz drzwiami po lewej i podejść do ciała otoczonego świecami... AAAJEZUSMARIA

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 8

- + ciekawe lokacje
- + nowe, unikalne bronie
- + Lady Maria to najlepszy soulsowy boss
- + muzyka lepsza niż w podstawce
- + fascynujące strzępki historii
- − przesadnie trudne
- − bossowie i ich skalowanie się w NG+ to absurd
- − trochę recyklingu

PEGI 16

- PRODUCENT: CRAZY MONKEY STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: STEAM, PSN, XBL
- CENA: OK. 42 ZŁ (PC), 42 ZŁ (PS4), 35 ZŁ (XBO)
- WERSJA PL: NIECHLUJNE NAPISY
- MULTI: LOKALNY CO-OP I ARENOWE PVP DO 4 OSÓB
- GRALIŚMY NA: PS4
- DEMO: BRAK
- PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, CPU INTEL CORE I3, 4 GB RAM, GRAFIKA Z 256 MB

DEMO na płycie 13/14

- GATUNEK: RUN 'N' GUN

Guns, Gore & Cannoli

To jedna z tych gier stworzonych do kanapowego co-opa.

Zaangażowany społecznie indyk rzucający światło na trudną sytuację życiową mafiozów uwikłanych w wojnę gangów.

Nie odrzucił propozycji: CormaC

„Dobra, to lewą gałką się poruszasz, iksem skaczesz, tym tu zmieniasz broń, a jak chcesz... aha, okej...". Moja lepsza połówka, której poważniejsze kontakty z grami ograniczają się do LittleBigPlanet, pędziła już w prawo, krzycząc „Jeeeee, mam miotacz płomieni!" i zamieniając we wrzeszczące ognioludki wszystko, co biegło w przeciwną stronę.

Wcale mnie ten wybuch entuzjazmu nie zdziwił, bo w run 'n' guna studia Crazy Monkey po prostu chce się grać. Krewniak Shanków (kto ich nie zna, ten trąba, zwłaszcza że daliśmy kiedyś obie części w CD-Action jako pełne wersje) **przyciąga znakomitą grafiką, wzbudza natychmiastową sympatię** niewymuszonym luzem i niemal przez cały czas karmi gracza satysfakcją płynącą z szybkiej, chaotycznej demolki.

Mafia, humor & zombie

Vinnie Cannoli to szczęściarz, który kocha swoją pracę – a tak się składa, że jest cynglem jednej z mafii uwikłanych w walkę o kontrolę nad przemytem alkoholu i nielegalnym bimbrownictwem podczas prohibicji w latach 20. ubiegłego wieku. Pewnego dnia odebrał od jednego z bossów telefon z rozkazem udania się do miasta Thugtown i odszukania tam pewnego człowieka.

Historia jest prosta, nie stara się zwrócić uwagi na codzienne zmagania chorych na depresję, nie odpowiada na pytanie, czy można być jednocześnie twórcą i tworzywem, ani nie wmawia ci, że ta platforma – o, ta, tutaj, widzisz? Widzisz? WIDZISZ?! – to metafora sytuacji kobiet w Afganistanie. Śledziłem ją jednak z przyjemnością, bo voice acting jest znakomity, włoscy mafiozi pocieszne gestykulują, dialogi i monologi bywają zabawne, a wspomniany boss wygląda jak Marlon Brando w „Ojcu chrzestnym" i oczywiście mówi z manierą sugerującą usta pełne lasagne. W ogóle sporo tu różnych nawiązań i cytatów – choćby w rzucanych przez Vinniego one-linerach. Patrząc na GG&C, **nie ma się wątpliwości, że podczas prac nad nią twórcy bawili się świetnie**.

Spluwy, flaki i cannoli powstały jednak nie tylko po to, żeby na nie patrzeć – to bardzo grywalna strzelanka (z subtelnym platformowym podtekstem), która **daje mnóstwo prostej frajdy. Każda z 10 dostępnych broni zapewnia co najmniej należyte poczucie mocy** – nawet początkowy pistolecik, **z jaką nakreślono niektóre lokacje**. Czas leci przy GG&C bardzo szybko i miałem wrażenie, że mrugnąłem zaledwie kilka razy, zanim dopadły mnie napisy końcowe. Kampanię ukończyć można – samodzielnie lub w co-opie – w jeden wieczór (3-4 godziny), ale nie jestem przekonany, czy dałoby się rozciągnąć ją na kolejnych kilka godzin bez uszczerbku na grywalności. Produkcja jest bardzo prosta, a mechanizmy rozgrywki ograniczono do minimum (co jednak staje się zaletą w przypadku imprezowego co-opa – bierzesz pada i grasz). Nie da się choćby celować za pomocą prawej gałki, więc strzelać można tylko na wprost, a jeśli chcesz wlepić headshota ofierze stojącej na skrzyni, musisz podskoczyć. Przydałby się również szybszy system zmiany broni – zwłaszcza że prawa gałka jest nieużywana, a D-pad powiela funkcję lewej – bo przewijanie pukawek jest mało wygodne, a w ogniu walki niepotrzebnie nerwowe. Od strony technicznej GG&C wykonany jest natomiast bardzo sprawnie i w oczy rzucił mi się jeden jedyny babolek – trup wiszący w powietrzu.

Miły wieczór przy wtórze wrzasków i terkotu broni.

Guns, Gore & Cannoli nie jest grą w żaden sposób odkrywczą – twórcy **wznieśli tylko miłą dla oka fasadę na gatunkowych fundamentach położonych dziesiątki lat temu przez praojców**. Nie wszystko musi być jednak Doznaniem albo Doświadczeniem (czy jak tam się teraz nazywa smętne, artystowskie protezy gier na Steamie), a jeśli masz ochotę po prostu przyjemnie spędzić wieczór przy akompaniamencie wybuchów, wrzasków palonych ludzi i terkotu broni, GG&C jest naprawdę spoko. CDA

Bene...bene... sette

Widowiskowa akcja bardzo rzadko ustępuje tu miejsca chwilom spokoju, podczas których **można podziwiać szczegółowość,** ostatnia deska ratunku z nieograniczonym zapasem amunicji, potrafił szeroko mnie uśmiechnąć, gdy po headshocie zombiakowi wybuchała głowa. A, właśnie – drogi czytelniku, oto zombiaki. Nim Vinnie zdąży zejść ze statku na nabrzeże Thugtown, odkryje, że miasto opanowane zostało przez nieumarłych różnego sortu – biegających, pełzających, bekających trującym gazem, eksplodujących w chwili śmierci czy podwieszonych do baloników. Oprócz nich zdekapitować, spalić, wysadzić i przewietrzyć śrutem z obrzyna trzeba lokalnych mafiozów.

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 8

- + wygląda świetnie
- + szybka, efektowna akcja
- + czuć moc broni
- + niewymuszony humor i luz
- + świetna w co-opie
- − krótka (3-4 godziny)
- − bardzo prosta
- − polska wersja robiona na kolanie
- − pożycza od innych, nie wnosząc nic własnego
- − brak możliwości dokładnego celowania

PLATFORMA: PC
PRODUCENT: RHIZOME GAMES
DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
CENA: OK. 38 ZŁ (9 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: AKCJA/RPG

LOOT HOUND

Lubi psy, ale ile można: **9kier**

Pierwszego czworonoga dostajesz w paczce, w dodatku od razu dorosłego, a potem nawet go nie karmisz, tylko od razu ruszasz na spacer. A potem kolejne i kolejne – i coraz bardziej masz dość.

Kamień, nie kamień, kopać trzeba.

Właściciel spokojnie mógłby tam wejść, ale według twórców jest za gruby.

Pierwszy pies to suka, złotowłosa Marley, a z czasem do twojego domu trafiają jeszcze dwa. Ratleropodobny Wifi potrafi się przepychać przez ciasne (czytaj: takie, że inne czworonogi też powinny móc się przez nie przecisnąć) przejścia, a bulterier Pan Anderson, choć jest tylko minimalnie większy od Marley, straszy uparte wiewiórki i inną faunę, która nie chce się ruszyć i blokuje miejscówki ze słodkim lootem. **Psiaki siedzą grzecznie w domu i czekają, aż zapragniesz zabrać któregoś na spacer**, i mimo że od czasu do czasu podleją jakieś drzewko, te przechadzki nie są dla nich, lecz dla właściciela, któremu zależy wyłącznie na tym, by zwierzaki wykopywały dla niego ciekawe graty.

Te wszystkie pierścienie, klucze, jajka, księgi, butelki, zabawki, instrumenty – i inne dziwactwa pokroju dubsteposkopu czy kilofa zbudowanego z zębów – opatrzone są różnymi stopniami rzadkości, z legendarnymi włącznie. Zdobywanie kolejnych (w towarzystwie nieprzyjaznych patroli i rozentuzjazmowanego, szczątkowego voice actingu) daje dostęp do nowych, napędzanych Unity i mało zróżnicowanych map, z których jedną odpuściłam sobie po kilku podejściach, bo należało tam znaleźć rzecz na olbrzymim i w zasadzie pozbawionym punktów topograficznych terenie. Całą resztę – brzydką i zrobioną bez polotu – wielokrotnie zeszłam wzdłuż i wszerz, a wymaksowane lokacje pozwalały na kolejne spacery z możliwością znalezienia losowych przedmiotów.

Nie wszystkie da się wykopać od razu, ale bohater (swoją drogą, klasyczny nerd) najwyraźniej częstuje czworonogi magiczną karmą, bo gdy jedzą, rosną im wybrane statystyki: kopanie, szukanie, koncentracja, wytrzymałość lub szczęście. Najważniejsze są naturalnie dwie pierwsze, najmniej istotne – dwie ostatnie. Skupienie sprawia, że pies będzie w stanie powstrzymać się od biegania za rowerzystą czy wsadzenia nosa do ula. Wysoki fart to ciekawsze przedmioty w trybie śmieciarza, a dużo wytrzymałości to dłuższe spacery, nim pies zacznie zipać ze zmęczenia. Gdyby nie ten quasi-erpegowy aspekt – szkoda zresztą, że studio nie pokusiło się o jakieś specjalne zdolności – nie byłoby w Loot Houndzie za wiele gry. Nawet z nim **zabawa nudzi dość szybko**, zwłaszcza że prościutką mechanikę operowania smyczą można spokojnie zignorować. To niezły tytulik, by na dwie-trzy godziny zająć pociechę, ale bardziej wymagający gracze będą się skarżyć na powtarzalność i mało atrakcyjne mapy, a także na to, że daje zbyt duże wrażenie grania w niskobudżetowy prototyp. |CDA|

OCENA **5**

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 4
AUDIO 6

- + rozwijanie statystyk
- + rozentuzjazmowany voice acting
- + wachlarz głupawych przedmiotów
- + spacery są przyjemne...
- − ...przez pierwszą godzinę
- − nieładna
- − powtarzalna
- − niewiele w tym gry

PLATFORMA: PC
PRODUCENT: LAZY MONDAY GAMES
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 4,30 ZŁ (1 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: HORROR/WALKER 2D

REVEAL THE DEEP

Nie znalazł Big Daddy'ego: **Cursian**

Oceaniczna głębia kryje ogromne cielsko parowca. Wąski snop światła z latarki przebija się przez mrok pierwszego pomieszczenia. Wiesz, że twój ciężki akwalung niebawem zamieni każdy kolejny krok w torturę. Nie masz wyboru. Musisz poznać prawdę...

Kssst... Baza... Natrafiłem na śladowe ilości frajdy... Kssst... Jednak nie. To tylko kolejna nudna notatka.

Grochówka na śniadanie to chyba nie był najlepszy pomysł.

Całkiem niezły materiał na grę z dreszczykiem, mam rację? Szkoda, że wykorzystano go do spłodzenia kolejnego sztampowego „indyka", niemającego praktycznie żadnych szans na dotarcie do szerszego grona odbiorców. Reveal The Deep nie jest kompletną porażką. Rzecz w tym, że **wszystko, co się na niego składa, widzieliście już gdzie indziej**. I to zwykle lepiej zrealizowane.

Rozgrywka polega na eksplorowaniu szeregu bliźniaczo podobnych pomieszczeń składających się na dość rozległy wrak zatopionego statku. Głównym celem jest poszukiwanie nieprzebranych stert bezpłciowych notatek zawierających banalną, oklepaną historyjkę (w skrócie: „uważaj, co chowasz w ładowni"). Bohater potrafi w określonych miejscach przeskoczyć w czasie (w uproszczeniu) i oglądać pokład jednostki takim, jakim był tuż po wypłynięciu z portu. Umiejętność ma również znaczenie praktyczne i pomaga rozwikłać proste zagadki terenowe. Drogę zagradza ci zerwana podłoga? Przenieś się w przeszłość. Przeszkadza ci ścianka działowa? W teraźniejszości już zapewne zardzewiała. Nihil novi, mocium panie. Co gorsza, istnieje spore ryzyko utknięcia gdzieś z powodu nieprzemyślanego projektu lokacji. Przykładem może być początek drugiego rozdziału. Jeżeli po przełączeniu jednej z dźwigni ominiesz zapadnię i pójdziesz w lewo, utkniesz w pomieszczeniu bez wyjścia i uratuje cię tylko reset. Zaznaczę, że ewidentnie widać, że nie jest to przemyślana pułapka, ale karygodne niedopatrzenie.

Pod względem wizualnym Reveal The Deep reprezentuje poziom typowy dla swego rodowodu, czyli, delikatnie mówiąc, nie zachwyca. **Radosną pikselozę (zwaną przez niektórych pixel artem) ratują całkiem niezłe cienie i specyficzny, ponury styl.** Stłumione, minimalistyczne udźwiękowienie robiło na mnie pozytywne wrażenie, ale tylko do momentu, gdy na scenę wkroczyły pewne istoty. Ich potępieńczy, koci pisk do dziś śni mi się po nocach i wywołuje mimowolne zgrzytanie zębów. Przysięgam, że jęki współczesnych Mandaryn brzmią przy nim jak anielski chór. |CDA|

OCENA **5**

GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 5
AUDIO 6

- + momentami całkiem klimatyczna
- + za niecałe pięć złotych można zagrać...
- − odtwórcza w każdym calu
- − niedoróbki w projektach poziomów
- − fabuła w formie arcynudnych notatek

PEGI 7

- PRODUCENT: CODEMASTERS
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
- CENA: OK. 190 ZŁ (45 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: 1 NA 1 W RALLYCROSS
- DEMO: BRAK
- PC: VISTA/7/8/10, CPU 2 X 2,3 GHZ, 4 GB RAM, GF GT 430/ATI HD 5450

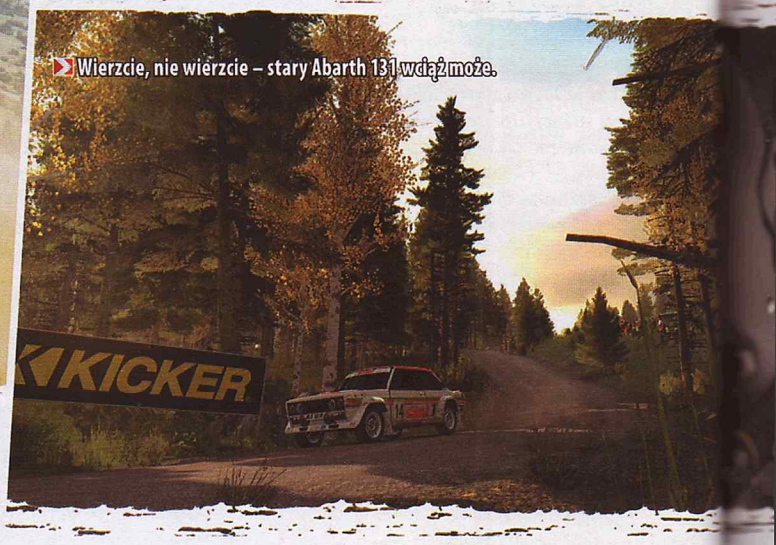
GATUNEK: WYŚCIGI

DIRT RALLY™

Zagryza zęby: **gem**

Chciałbym częściej liczyć na tak miłe niespodzianki ja ta, jaką sprawił mi w ostatnich dniach 2015 roku Dirt Rally. Pierwszą część serii pokochałem, „dwójkę" uwielbiałem, „trójka" złamała mi serce, a Showdown posypał rany solą. Rally jednak, którego przedpremierowo nie chciałem nawet zobaczyć, nieoczekiwanie zaczyna cały cykl od nowa.

Nowy Dirt prezentuje się nieźle, ale nie obłędnie.



Wierzcie, nie wierzcie – stary Abarth 131 wciąż może.

Co dalej z Codemasters?

Codemasters w powszechnej świadomości jawi się jako marka, która nie powinna uciekać się do wczesnego dostępu. Z czasów dawnej chwały pozostało jednak niewiele – Dirt Rally zaczynał jako robótka po godzinach, a z firmy przez lata odpłynęły talenty, zasilając m.in. Playground Games – studio twórców Forzy Horizon. Na szczęście w ubiegłym roku opuścił ją także prezes Rod Cousens (ten sam, który doprowadził do upadku Acclaim), więc być może nie wszystko jeszcze dla Codies stracone.

Właściwie należałoby we wspominkach cofnąć się jeszcze bardziej – do czasów serii Colin McRae Rally. To do nich przecież nawiązuje nowy Dirt, zamieniając amerykańską gymkhanowość na prostą elegancję dawnych rajdówek. Tutaj skromne menu nie służą niczemu innemu jak przedostaniu się na linię startu kolejnego OS-a, a wynik w wyścigu zależy nie tyle od szczęścia, co umiejętności. **Nowy Dirt jest przy tym jeszcze bardziej hardkorowy niż gry sygnowane przez nieżyjącego już szkockiego kierowcę.** Nie jest wprawdzie, wbrew powszechnej opinii, jakąś ultrasymulacją jak Richard Burns Rally. Dirt Rally to tylko (lub aż) dobrze zrobiona wiarygodna zręcznościówka, ale pod względem realizmu stanowi najambitniejszy jak dotąd projekt Codemasters. To oznacza, że wskazane jest podłączenie kierownicy, a sama gra przeznaczona jest dla tych, którzy znają już znaczenie fraz typu „prawy dwa, nie tnij", odróżniają podsterowność od nadsterowności, a nawet potrafią wykonać poprawnie „skandynawskie szarpnięcie".

Ograniczenie się do widoków z wnętrza jest dodatkowo premiowane.

Innymi słowy, jeśli to w niej zamierzasz zdobywać swe rajdowe szlify, robisz to na własną odpowiedzialność.

Nie na skróty

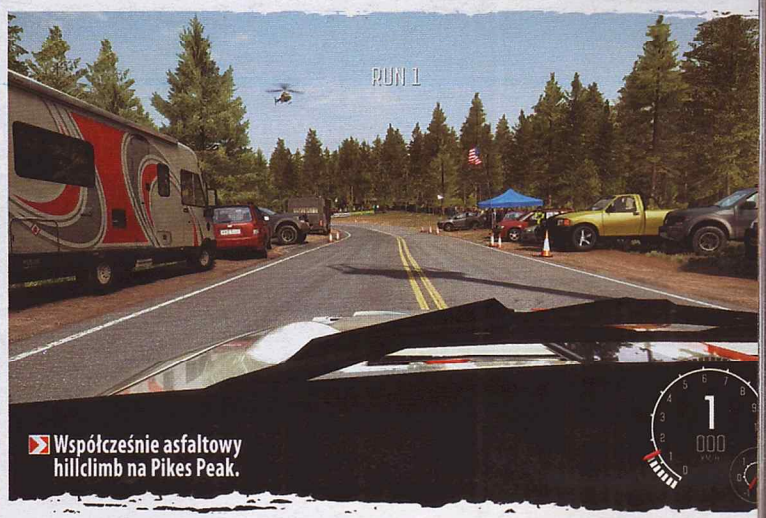
Dirt Rally rozpoczyna się skokiem na głęboką wodę – ściślej: startem w pierwszych mistrzostwach. Jedyne, co możemy zrobić, zanim po raz pierwszy owiniemy się wokół drzewa, to spróbować ustawić samochód pod rajd (ściślej parę OS-ów) i wykonać parę bardzo krótkich przejazdów testowych. To oznacza, że nie ma szansy zapoznania się z odcinkiem, co z braku wizualnej mapy skazuje nas na zdanie się na łaskę pilota. Ten jednak, o radości, to specjalista klasy światowej i nigdy w Dirt Rally nie zdarzyło mi się skląć go za spóźnianie się z ostrzeżeniami czy nieprecyzyjność wskazówek. Problem stanowić może co najwyżej to, że mówi po angielsku, ale – znów na szczęście – wypowiedziom towarzyszą graficzne wskaźniki kolejnych zakrętów, wraz z symbolami zacieśniania i otwierania czy alarmującymi literkami „DC", czyli „nie tnij". Jest też zawsze opcja „odzyskania samochodu", ale wiąże się z 15-sekundową karą, jak również restartu odcinka, przy czym ta ostatnia stopniowo uszczupla premię finansową za jego zaliczenie. Wierzcie mi jednak – lepiej stracić parę tysięcy kredytów niż po przebiciu opony dowlec się niemożliwym do naprawienia pojazdem w cztery minuty po liderze. **Same odcinki są krótkie – przejazdy to ledwie kilka minut – ale niesamowicie intensywne.** Dirt Rally to jedna z nielicznych gier, w których muszę robić sobie przerwy, a od ściskania pada czy kółka początkowo bolą dłonie. Wszystko dlatego, że jeździ się naprawdę – model fizyki stworzony został rzekomo od nowa i uwzględnia nie tylko konieczność okręcania kół czy blokowania się ich przy hamowaniu, ale nawet skok amortyzatorów i ustawienia dyferencjałów na obu osiach. W grze odwzorowane są przy tym samochody tylnonapędowe, przednionapędowe, z napędem na wszystkie koła z lat 60., 70., 80., Grup B i A, jak również rajdówek z przełomu wieków i współczesnych – łącznie 40 modeli. Codemasters posiada przy tym licencję FIA WRC i „rajdówki" cechuje nie tylko poprawny historycznie wygląd, ale także malowania. Dodam, że karierę rajdową zaczyna się w wyścigach w latach 60. i 70., dzięki czemu próbując okiełznać odpowiednio Lancią Fulvię i Abartha 131 (jest też przerażająca Lancia Stratos!), czułem się jak we współczesnym Rally Trophy, co samo w sobie stanowi najlepszą rekomendację dla nowego Dirta.

Nie tylko rajdy

Ścigać się w Dirt Rally można w rajdach (Finlandia, Walia, Niemcy, Grecja, Monte Carlo, od niedawna Szwecja), przy czym trzy z nich odwzorowane są wiernie, pozostałe tylko pięknie. Same lokacje także znacznie

Dirt Rally wgryza się z pasją w rajdowe korzenie Codemasters.

W widoku zastrzeżonym dla powtórek widoczny jest także niewzruszony pilot.



Współcześnie asfaltowy hillclimb na Pikes Peak.

bardziej przypominają rzeczywistość niż „szutrowe autostrady" z dawnych Colinów. Kolejnym wyzwaniem jest hillclimb, czyli wyścig na szczyt góry, w którym brak pilota wymusza wyuczenie się każdego zakrętu. Dirt Rally zawiera trzy rzeczywiste lokacje, w tym Pikes Peak w wersjach współczesnej, asfaltowej, ale także historycznej, czyli częściowo luźnej. Co ciekawe, gra uwzględnia tu nawet spadek mocy silnika spalinowego wskutek rozrzedzenia powietrza, przez co też, nawiasem mówiąc, ostatnio wygrywają tam samochody z napędem elektrycznym. Ostatnią konkurencją i zarazem koncesją na rzecz bombastycznych Dirtów jest rallycross – faktyczne wyścigi grupowe na specjalnie wydzielonych zamkniętych torach o nawierzchniach mieszanych. W tym ostatnim zresztą rzeczywiście da się grać multiplayer – wszędzie indziej jest on niesynchroniczny i polega na porównywaniu wyników. Twórcy nie wykluczają wcale nowych form rajdowania, choćby obecnych w pierwszym Dircie i porzuconych później ciężarówek. Zastrzegają jednak, że stanie się to tylko wtedy, gdy będą należycie się prowadzić.

Sam Dirt Rally zaś prowadzi się – co stwierdzam bez satysfakcji, bo polubiłem „ostatnią sprawiedliwą" WRC – bezkonkurencyjnie. **To gra, w której na zwycięstwa trzeba zapracować, ale dlatego też mają one dużo większe znaczenie i ciężar.** Co zresztą mówić o wygranych – tutaj w pierwszej próbie sukcesem jest już dotarcie do mety w jednym kawałku nie później niż 20 sekund za liderem. Ja sam swoje pierwsze mistrzostwo osiągnąłem z przewagą zaledwie jednego punktu w klasyfikacji generalnej. Trudność w Dirt Rally winduje przede wszystkim geometria, która bardzo chętnie uwzględnia rowy i hopy, co oznacza, że jeździć i skakać trzeba zachowawczo, by w powietrzu nie okazało się nagle, że punkt przyziemienia wypada metr przed drzewami. Znaczenie ma także stworzony od nowa model symulacji opon i nawierzchni, który każe planować kolejne manewry z wyprzedzeniem (stąd też i porady pilota, by przykładowo trzymać się prawej przy pokonywaniu wzniesienia, bo po lewej czai się zdradziecki rów). Aż do teraz nie miałem pojęcia, że tak motywująco podziała na mnie gra, która tak bezlitośnie karze za błędy i w której tak rzadko bywam najlepszy.

Zwyczajnie nadzwyczajny

Dirt Rally stworzony został z użyciem EGO 3.0 – technologii, z której korzystały wcześniej Grid 2 i Autosport czy dwie ostatnie Formuły 1. **Graficznie jest dobry, z tendencją do bardzo dobrego, ale jednak nienadzwyczajny.** Świetnie prezentują się scenerie, zwłaszcza te leśne, najgorzej jak zwykle postacie ludzkie. Podobać się może za to udźwiękowienie, gdzie ryk silnika i stukot żwiru bijącego w podwozie wystarcza za całą ścieżkę dźwiękową gry (w menu obowiązuje niezobowiązujące plumkanie). Interfejs gry jest bardzo oszczędny i w zasadzie prócz samochodu (lub wnętrza – są dwa widoki do wyboru, przy czym ograniczenie się do nich daje bonus do zarobków) sprowadza się do obrotomierza z prędkościomierzem i linii postępu w OS-ie. **Sporo też w grze drobnych błędów** – przykładowo ikona przebicia opony wyświetliła mi się zaledwie raz, później o wypadku informował mnie tylko pilot. Świetne natomiast są porady wyświetlane w trakcie ładowania OS-a. „Podsterowność jest wtedy, gdy walisz w mur przodem. Nadsterowność wtedy, gdy walisz w mur tyłem". Nic dodać, nic ująć.

Koniec końców Dirt Rally **okazał się jedną z najmilszych niespodzianek minionego roku** i pewnie gdyby nie to, że pojawił się bardzo późno, więc niewiele osób mogło w niego zagrać – upchnęlibyśmy go w pierwszej piętnastce. Z drugiej strony mam wciąż wrażenie, że otwarty model produkcji (gra wydana została na Steamie w ramach wczesnego dostępu) pozwala twórcom nieco oszukać z tą premierą i **tak naprawdę to wciąż beta – bardzo zaawansowana i praktycznie bezbłędna, ale ciągle niekompletna**. Stąd też bierze się przekonanie, że o wartości Dirta Rally pomówić będziemy mogli dopiero po 5 kwietnia – po premierze gry na konsolach. Do tego czasu jednak zamierzam cieszyć się tym, co mam, czego zresztą i wam życzę. |CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 8

AUDIO 7

+ bardzo dobry model jazdy
+ rajdy w wydaniu symulacyjnym
+ zróżnicowanie klas rajdowych
+ odwzorowanie lokacji rajdowych
+ jest wyzwanie, jest nagroda

− ograniczenia silnika EGO 3.0
− bywa wymagająca beznadziejnie

PEGI 18

PRODUCENT: ROCKSTEADY STUDIOS
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: 140 ZŁ (PC), 170 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
DEMO: BRAK
PC: WIN 7, CPU 3,4 GHZ, 6 GB RAM, GF GTX 660/ATI HD 7870

GATUNEK: AKCJA

BATMAN ARKHAM KNIGHT SEASON PASS

„Dlaczego Batman miał piątkę z wuefu? Bo zawsze nosił strój", rzecze: **Papkin**

Kupiłeś przepustkę sezonową, Gacku? Słowo daję, nietoperze mają kiepski wzrok, ale musiałeś być ślepy, żeby nie przejrzeć szachrajstw braciszków Warner... Nachyl się, proszę, a szepnę ci coś do uszka...

Król jest nagi! ...choć Wayne'a da się teraz ubrać w strój z „Batmana przyszłości".

Zabójczy dowcip

...ale co właściwie znajdziemy w pakiecie? Ano to:

- minikampanie dla Harley, Red Hooda, Robina, Nightwinga i Catwoman (20-30 minut każda),
- trochę-większą-kampanię dla Batgirl (ok. 1,5 h),
- Sezon hańby (cztery misje poboczne, ok. 20 minut każda),
- sporo wyzwań AR,
- kilka dodatkowych torów,
- MNÓSTWO skórek dla Batmana i spółki, alternatywne wyglądy Batmobilu.

OCENA **5**

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 9
AUDIO 9

+ to wciąż Batman, kapitalna gra akcji!
+ kampania Batgirl
+ Sezon hańby (a szczególnie dwie misje)
+ masa bonusowych strojów i skórek

− mało
− drogo
− tandetnie
− bezczelnie
− przysłówki są OK!

SKIEPŚCIŁEŚ! Bo nie należysz chyba do tego procenta masochistów, co to zamierza bić rekordy na kolejnych torach i coraz szybciej obijać ryjki w bonusowych lokacjach. Nie? Przyszedłeś tu dla fabularnych rozszerzeń? Zobaczmy... Gdzie to ja dałem kalkulator? Wygląda na to, że Warnerowie mają dla ciebie... pięć do sześciu godzin! I to okrojonych względem oryginału tak, że nawet śmiać się nie chce. Harley, kochanie, wyjaśnij, proszę, na czym polegał błąd naszego gościa.

Pewnie, panie J!

Jest tu sześć samodzielnych dodatków fabularnych, nie? To zróbmy sobie szybką przebieżkę. Szybką, bo prawie wszystkie da się zaliczyć w 20-30 minut. W swojej mini-przygodzie Harley (w tej roli ja) aktywuje psychozę (protezę trybu detektywa, która różni się głównie innym podświetleniem obiektów i niby-obłąkańczymi napisami na ścianach), wpada w furię i korzysta z trzech wariacji na temat batmańskich gadżetów. Red Hood nie stroni od śrutu (acz jego pistolety mają takie opóźnienie, że byle minion szybko ci udowodni, iż stosowanie kapturków nie daje stuprocentowej pewności) oraz skręcania karków, ale jego (hi, hi) kampania (hi, hi) to trzy krótkie walki i cicha łapanka. Najlepiej wypadają epizody Nightwinga i Robina (głównie dlatego, że to sekwencje ciut trudniejsze) oraz Catwoman (bo podczas tych kilkunastu minut FAKTYCZNIE się skradamy, a przekomarzanki z Riddlerem są względnie śmiechopędne).

Nadążasz, Gacku? **Garść klejonych na ślinę scenariuszy, którym często brakuje nawet płynnych przejść między planszami.** Takie tam: wybij wrogów, wyciemnienie, zlikwiduj wrogów po cichu, wyciemnienie, wybij wrogów, wyciemnienie. Nie rozszerzają one historii, nie wprowadzają naprawdę nowych gadżetów, nie ma w nich punktacji, znajdziek i Batmobilu... Są natomiast instrumenty i przeciwnicy wprowadzeni w podstawce – medycy, podwójne nokauty i możliwość wykorzystania w mordoklepkach otoczenia. No i są spoilery, bo trzy historie dzieją się już po akcji gry. Pfff (wystawia język).

Każdy z bohaterów minikampanii ma własny okrojony tryb detektywa.

Harley, skarbie

Jesteś dla naszego gościa zbyt surowa, przecież Gacek wydał właśnie fortunę Wayne'ów na diabła w pudełku (śmiech). Uszy do góry, Batsy, bo przepustka kryje jeszcze... maestro, werble... Sprawę Rodzinną (występują: Batgirl & Robin). Poprzedzający Asylum, półtoragodzinny scenariusz o młodziutkiej Barbarze Gordon, która wyrusza oklepać Jokera (w tej roli ja) nie budzi pustego śmiechu. Basia, jak przy innej okazji spolszczył ją jeden z tłumaczy, korzysta z tych samych zabawek co Gacek (a nie dwóch-trzech kopii). Rozgrywka jest bardziej urozmaicona, pojawia się najfajniejsza ze wszystkich walka z bossem (ba: bossami), a nawet quasi-otwarta lokacja (wesołe miasteczko przywołujące na myśl scenerię klasycznego „Killing Joke"). Nie wspominając o jakimś tam sensownym, fabularnym bla, bla, bla oraz... kilku balonikach do przebicia i szczękach do przetrącenia. Budzi wspomnienia, co nie?

Ale nie lękaj się, Mścicielu, bo oto moja urocza asystentka przyniosła kopertę z ostatnim DLC... Aha... Aha... Ciekawe... Sezon hańby, powrót kwartetu klasycznych łotrów, których przywitajmy brawami! Panie, panowie: Ra's Al Ghul, Killer Croc, Mad Hatter & Mr. Freeze! Zapewnili oni... oczom nie wierzę! Faktycznie przyzwoite półtorej godziny, zróżnicowanej gameplayowo przygody, którą w dodatku – zgroza – udało się wkomponować do głównej historii! Czyżby Gacek wychodził na prostą? HARLEY!

Weźmy zakręt, panie J!

Nowe tory dla Batmobilu są inspirowane nietoperzowymi filmami i robią z tych licencji użytek, że ho, ho! Nie obywa się bez alternatywnych ciuszków, nowych karoserii, motywów muzycznych z epoki i... masy smaczków. Na trasie z „Powrotu Batmana" Burtona spodziewaj się zobaczyć zorganizowaną przez Jacka Nicholsona paradę, a na drodze rodem z lat 60. – makietę Adama Westa, która wyrywa z piersi ciche „ha, ha, ha". Głośno zaśmiać się natomiast można, oceniając całą przepustkę sezonową.

Mwahahahahahahahahaha Hohohohohohohohohoho.

KURTYNA, panie J! |CDA|

PEGI 16

- PRODUCENT: FUN BITS INTERACTIVE
- DYSTRYBUTOR: PSN
- CENA: 84 ZŁ
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: LOKALNY I SIECIOWY CO-OP DO 4 OSÓB
- DEMO: BRAK
- GATUNEK: HACK'N'SLASH

FAT PRINCESS ADVENTURES

Szkoda, że pod uroczą oprawą kryje się zaledwie ogryzek gry.

Mozolnie przeżuwał styropian: **CormaC**

Na pierwszy rzut oka Fat Princess Adventures wygląda naprawdę smakowicie. Kiedy jednak przestaniesz się przyglądać i dziabniesz je nożem do ciast, niemile zaskoczy cię charakterystyczne skrzypienie styropianu. Czy z czego tam robi się sztuczne torty.

Choć studio Fun Bits Interactive założone zostało przez ludzi, którzy stworzyli Fat Princess, tym razem mamy do czynienia nie z drużynowymi potyczkami sieciowymi, które sprawdziły się świetnie w tamtej grze, lecz **bardzo prostym hack'n'slashem, który wprawdzie zachował klimat i lekkość oryginału, ale zatracił jego grywalność**, stając się ładnym, ale bezmyślnym klikadłem dla mało wybrednych. Na pierwszy rzut oka sprawia wrażenie gry dla dzieci, ale oznaczenie PEGI 16 nie jest żadnym błędem – ze znakomitym kreskówkowym voice actingiem (na liście płac znaleźli się m.in. Nolan „Nathan Drake" North i Tara „Harley Quinn" Strong), bajkową oprawą i kapiącą z ekranu słodyczą kontrastują pokaźne rozbryzgi krwi i ochłapy pozostawiane przez zarzynane masowo pocieszne ludki, kurczaczki i misie w kubraczkach. Groteskową przemoc można całkowicie wyłączyć w menu i wtedy robi się z Fat Princess Adventures całkiem strawna co-opowa gra rodzinna, ale **jeżeli rozglądasz się za singlowym hack'n'slashem z prawdziwego zdarzenia, omiń FPA szerokim łukiem.**

Niskokaloryczna rozgrywka

Heros (lub heroina, bo płeć da się wybrać), któremu przypadnie rola zbawcy słodkiego królestwa, może należeć do jednej z czterech klas. Wojownik i inżynier specjalizują się w walce w zwarciu, mag i łucznik zaś atakują przede wszystkim z daleka. Każdy ma do dyspozycji atak podstawowy i dodatkowy (oba z opcją ładowania), potrafi wejść w tryb większej skuteczności po wypełnieniu stosownego paska oraz rzucać przedmiotami pokroju fiolek z eliksirem zamieniającym wrogów w kurczaki. Nadwątlone zdrowie regeneruje się kawałkami tortu, które spożyte w nadmiarze chwilowo zamieniają podopiecznego w potężnego grubasa atakującego wręcz. W tych kilku zdaniach zawarłem wszystkie istotne informacje o rozgrywce – **nie ma tu ani żadnych zdolności specjalnych, które zróżnicowałyby klasy w większym stopniu, ani kombosów, ani rozwoju postaci** (choć zdobywasz poziomy doświadczenia). Co gorsza, w żaden sposób nie rozwija się też rozgrywka, więc po kilkudziesięciu minutach wiesz już o grze wszystko.

Ciekawym rozwiązaniem jest to, że przebranżowić się można przy każdym punkcie kontrolnym. Przez pierwszą godzinę zmiany specjalizacji wprowadzały do zabawy trochę bezcennej różnorodności, potem jednak skompletowałem dla maga ekwipunek wyraźnie mocniejszy od tego, jakim dysponowałem dla pozostałych profesji, i skakanie z kwiatka na kwiatek przestało mi się opłacać. (Sprzętu nie da się kupić, więc zostaje to, co wypadnie z wrogów i skrzyń – a przygotowany przez twórców **wachlarz elementów rynsztunku jest bardzo ubogi**). Uznałem też, że nie ma sensu utrudniać sobie życia, rozdzielając złoto na mizerne upgrade'y dla każdej z klas i hodując tym samym czterech patałachów.

Gruba strata czasu

Zainwestowałem więc wszystko w konkretne ulepszenia zabawek czaroklety i pozostałem przy nim do końca przygody, powtarzając do zarzygania najskuteczniejszą strategię cofania się i ostrzeliwania wrogów do momentu, aż prostackie AI każe im zaniechać pościgu i poczłapać z powrotem do swojego rewiru, odsłaniając plecy. Ponieważ system namierzania łapie przeciwników spoza ekranu, wielu likwidowałem, zanim w ogóle ich zobaczyłem. Co za emocje. **Nudna jest tu nie tylko walka z szeregowymi nieprzyjaciółmi, ale też spotkania z bossami**, zaprojektowane w sposób, którego szczerze nienawidzę – sami bossowie nie są trudni, ale nie można się na nich skupić, bo ekran zalewają tabuny irytującego mięsa armatniego.

Rozgrywka jest w Fat Princess Adventures tak płytka, tak bezlitośnie powtarzalna, że już w połowie kampanii – czyli gdzieś między trzecią i czwartą godziną – miałem wrażenie brnięcia przez tężejącą galaretkę. **Napisy końcowe przywitałem z ulgą**, znużony zarówno monotonną, pozbawioną jakiegokolwiek pazura walką, która już wiele godzin wcześniej zamieniła się w mitręgę, jak i coraz mniej śmiesznymi żartami (dodatkowo przetrzebionymi w zrobionych bez polotu polskich napisach) oraz infantylizmem gry. Dawno już nie miałem tak silnego poczucia straty czasu. |CDA|

Ładne, ale bezmyślne i nudne klikadło.

OCENA **5**

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 8
AUDIO 8

- \+ bardzo dobre udźwiękowienie
- \+ czarująca grafika
- \+ po wyłączeniu krwi niezła do rodzinnego co-opa
- \+ bywa zabawna
- − NUDNA!
- − płytka, monotonna walka...
- − ...i nic poza nią
- − nieciekawe, frustrujące starcia z bossami
- − mało lootu
- − kiepskie polskie tłumaczenie

Sporo tu krwi jak na grę, w której wszyscy gadają jak smerfy.

A może dałoby się wymienić rękę księżniczki na ekwiwalent w złocie?

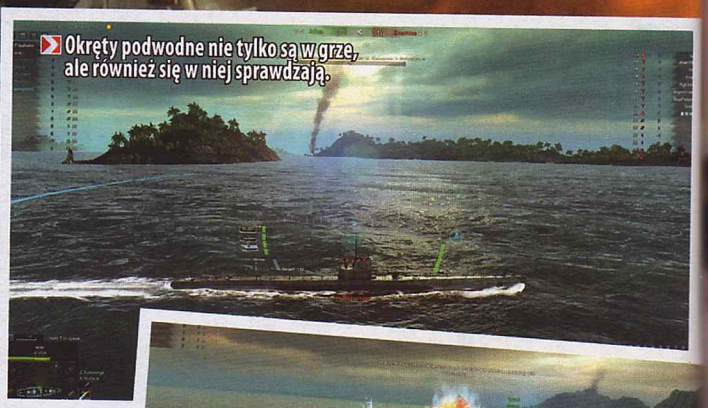
PEGI ?

PRODUCENT: ICE ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: STEAM
OPŁATY: MIKROTRANSAKCJE/KONTO PREMIUM
WERSJA PL: BRAK
PC: XP/VISTA/7, CPU 1,6 GHZ, 2 GB RAM, GF GT220

GATUNEK: MMO/AKCJA

TYLKO ONLINE

STEEL OCEAN


Okręty podwodne nie tylko są w grze, ale również się w niej sprawdzają.

Żwawa rozgrywka rozgrzeje WoWS-owych śpiochów.

Nie zawraca sobie torpedy plagiatorstwem: **enki**

World of Warships ma konkurenta! Steel Ocean wynurzył się nagle nie wiadomo skąd, pomachał peryskopem i zagrał Wargamingowi na nosie.

Nie po raz pierwszy twórcy Czołgów spotykają naśladowców skuszonych sukcesem ich pomysłu na multiplayerowe bitwy, ale nikt jeszcze nie podrobił ich gry tak bezczelnie, jednocześnie udowadniając rosyjskim autorom WoWS z Lesta Studio, że nie ma rzeczy niemożliwych. Tym kimś są Chińczycy z ICE Entertainment – (od)twórcy, którzy czas zaoszczędzony na braku konieczności wymyślania gameplayu od zera spożytkowali na dodanie do znanego schematu morskich starć 16 na 16 kilku odautorskich ciekawostek.

Napędzana śrubą artyleria

Steel Ocean chełpi się dużą zawartością i oferuje **sześć klas drugowojennych okrętów** (przy czterech w WoWS), przy czym podział na lekkie i ciężkie krążowniki przy jednoczesnym występowaniu niszczycieli to dla mnie sztuka dla sztuki. Oprócz nich we flocie znalazły się lotniskowce, pancerniki, a przede wszystkim niewystępujące u Rosjan pochodne u-bootów. W najważniejszych punktach rozgrywka polega na tym samym – wybierz machinę, dołącz do bitwy, obierz kurs na wrogów, zasyp ich pociskami lub torpedami, wygraj/przegraj/skończ na dnie, powtórz.

W przeciwieństwie do stawiających na autentyzm Okrętów Wargamingu **Steel Ocean nie przejmuje się aż tak prawami fizyki**. Znacznie zwiększono tu zwrotność i szybkość statków względem rzeczywistości, przez co starcia zyskały na dynamice. Żwawiej suną również pod powierzchnią wody torpedy, ale za to podczas ich odpalania nie mamy podpowiedzi w postaci wygodnego znacznika wskazującego obszar, w którym cel znajdzie się za kilkanaście lub kilkadziesiąt sekund. O poziomie grywalności takiego zabiegu decydują osobiste preferencje – ja wolę mniejsze tempo WoWS właśnie dlatego, że pasuje ono do gry o ciężkich, powolnych okrętach. Wielu może jednak się spodobać szybsza, ale wciąż daleka od błyskawicznej rozgrywka w produkcji chińskiej. Trochę jak w Czołgach.

À propos, kropka w kropkę jak w World of Tanks wygląda tu celowanie, które wymaga chwili cierpliwości przed naciśnięciem spustu. Zwłaszcza przy odpalaniu głównych dział pancerników, gdy możemy włączyć widok z lotu ptaka i obserwować, jak maksymalny rozstrzał zmniejsza się do akceptowalnego poziomu przed odpaleniem salwy. Niestety w rękach wielu graczy czyni to z jednostek najcięższej klasy trzymające się w trzeciej linii półstacjonarne stanowiska ogniowe, do których nie warto specjalnie podpływać w zasadzie czymkolwiek oprócz okrętów podwodnych i które nie spełniają dodatkowej funkcji „tanka" przewodzącego szarży np. na strategiczny punkt mapy. Zagrozić im mogą w zasadzie tylko inne pancerniki (pewnie dlatego też widuje się tak niewiele krążowników), szczęśliwe trafienia bombowców torpedowych ze średnio użytecznych w grze lotniskowców oraz stalowe puszki z peryskopem.

Wysunąć chrapy!

W pierwszego u-boota wsiadłem oczywiście tak szybko, jak tylko udało mi się go „wynaleźć" na drzewku rozwoju. W debiutanckiej bitwie bohatersko udusiłem załogę, zbyt długo pozostając w zanurzeniu, ale udało mi się chwilę przed tym skutecznie storpedować inną stalową puszkę, więc wyszło na zero. Okręty podwodne mają dwa poziomy zanurzenia – gdy są tuż przy powierzchni, nietrudno je zauważyć, ale poharatać je można jedynie torpedami lub (uwaga) bombami głębinowymi. Gdy zejdą bliżej dna, szybciej kończy im się tlen, ale są trudniejsze do namierzenia i trafienia nawet bombami. **Gra nimi daje sporo satysfakcji** – wymaga dobrej znajomości mapy i umiejętnego celowania torpedami, a gdy tylko dasz radę dostać się na niechronione tyły wroga (co jest tym łatwiejsze, że mapy są tu sporo mniejsze od tych z WoWS), masz otwarty sezon na pancerniki. Jednocześnie kozaczenie na wodach szybko może się zakończyć szarżą wrogiego niszczyciela i spoczynkiem na dnie.

Do tego wszystkiego dochodzi wyłącznie amerykański serwer (ping ~160 ms), **nieco przekombinowany moim zdaniem system dobierania i levelowania załogi** oraz odgapiony niemal jeden do jednego interfejs. Gra powstała na UE3 i choć graficy zrobili, co mogli, wygląda niestety staro. To nie są dopieszczone do perfekcji modele i tekstury WoWS, to nie są te gromkie odgłosy salw. Dodatkowo liczba bezczelnych zapożyczeń (w jednym z utworów w menu doszukałem się melodii ze ścieżki dźwiękowej Medal of Honor Warfighter) w grze niestety negatywnie wpływa na mój odbiór całości i sam nawet tego żałuję, bo jest ze Steel Ocean naprawdę ponadprzeciętna rzecz i w świecie pozbawionym Okrętów Wargamingu spędziłbym z nim zapewne sporo więcej czasu. |CDA|

Na granicy plagiatu, ale za to z pomysłem.

To niestety jedna z tych gier, które na screenach wyglądają ładniej niż w ruchu.

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 5

+ ciekawe dodatki do formuły Okrętów
+ udane okręty podwodne
+ spora dynamika starć nie przekłada się na gorszą grywalność
+ dynamicznie się rozwija

– takie sobie lotniskowce
– przestarzała oprawa
– masa elementów wprost zerżniętych z innych gier
– tylko amerykański serwer

PEGI 7

PRODUCENT: FUNATICS
DYSTRYBUTOR: STEAM LUB GOG
CENA: OK. 110 ZŁ (27 €)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

DEMO: BRAK
PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 2,5 GHZ, 4 GB RAM, GF 8800 GT/ATI HD 2900

GATUNEK: EKONOMICZNA

VALHALLA HILLS

Widać, że wiking: broda do ziemi, dwie panny w krzakach...

Tak oto, panie i panowie, powstawała Ikea.

Doglądał brodaczy: **Cursian**

Nie kręcą mnie współczesne, przerośnięte gry ekonomiczne pokroju Anno 2070. Doceniam ich złożoność i wieloaspektowość, ale paradoksalnie to właśnie te elementy odbierają mi całą frajdę. Preferuję bardziej kameralne, relaksujące warunki, a któż zna się na nich lepiej od twórców The Settlers II(*) i Cultures?

Valhalla Hills to prawdziwy **powrót do korzeni i próba przywrócenia do łask podgatunku zawłaszczonego przez tandetne smartfonówki**. Każdy, kto pamięta wspomnianych Osadników lub niezmiernie popularne w naszym kraju Knights and Merchants („dawać żarcie!"), poczuje się tutaj jak w domu. Nie jest to może jeszcze trzystumetrowa willa z basenem i lądowiskiem dla śmigłowca, ale z całą pewnością możemy mówić o przytulnym M3 na przedmieściach.

Zapach klasyki

Głównym zadaniem gracza jest oczywiście stworzenie idealnie funkcjonującej wioski. W tym celu należy wydobywać surowce, szukać pożywienia i – przede wszystkim – racjonalnie planować rozlokowanie kolejnych budowli. Najlepiej robić to tak, by tworzyć maksymalnie wydajne łańcuchy produkcyjne. Wzniesienie tartaku obok chaty drwala oszczędzi twoim podopiecznym targania ciężkich kłód na drugi koniec mapy. Podobnie jest na przykład z nieśmiertelnym tercetem farma-młyn-piekarnia. Starzy wyjadacze dokładnie wiedzą, w czym rzecz, a nowicjusze bardzo szybko załapią podstawy.

Ogromne znaczenie ma odpowiednio rozwinięta sieć dróg. Po pierwsze wydatnie przyspiesza transport towarów, a po drugie redukuje ryzyko, że sterowani przez AI mieszkańcy wybiorą najdłuższą możliwą drogę do celu (gracz nie ma na nich oczywiście bezpośredniego wpływu). Wszystko to działa naprawdę świetnie, a podziwianie prężnie rozwijającej się osady mile łechce mózgownicę.

Niemcy nie popisali się niestety w kwestii interfejsu. Brakuje mi na przykład możliwości wyświetlania kluczowych surowców bezpośrednio na ekranie gry, bo każdorazowe zaglądanie do oddzielnego menu jest naprawdę irytujące. Chętnie powitałbym również czytelny wskaźnik jasno określający minimalną dla danej okolicy liczbę mieszkań i ilość prowiantu. Nieustanna obserwacja poddanych brzmi może całkiem intrygująco (bezdomni śpią pod drzewami, głodomory pałaszują leśne jagody itd.), ale przy dużych osiedlach znacząco uprzykrza zabawę.

Smrodek postępu

Największą wadą Valhalla Hills jest jednak brak porządnej kampanii. **Autorzy nie zadali sobie trudu przygotowania choćby najprostszej opowieści**, której finał stanowiłby jasny, ściśle sprecyzowany cel. Następujące po sobie misje tworzą niekończący się ciąg coraz większych, losowo generowanych map. Co gorsza, wszystkie wyciosano z niemal identycznego szablonu. Zaczynasz z minimalnym zapasem surowców, garstką wikingów i terenem pustym jak typowa dyskusja w ONZ. Rozbudowujesz wioskę, szkolisz wojowników, aż wreszcie jesteś gotów wyruszyć do mieszczącego się w górach portalu. Potem trzeba już tylko zmiażdżyć (lub przekupić) broniące go maszkary i voilà – koniec! Fanfar nie będzie, szykuj się do powtórki.

Przed nieuchronnym znużeniem chroni wyłącznie osobliwy system rozwoju. Wykonując ściśle określone zadania (zabij x wrogów, złów y ryb i tak dalej), odblokowujesz szereg czynników, które w mniejszym lub większym stopniu zmodyfikują rozgrywkę na kolejnym poziomie. Mogą to być utrudniające ekspansję elementy otoczenia, groźniejsze rodzaje wrogów (m.in. golemy i giganci) lub nawet zupełnie nowe budowle. Te ostatnie nie zawsze pojawiają się jednak w sensownej kolejności. Przykładowo gdzieś na początku otrzymałem dostęp do produkującej zboże farmy, ale moi osadnicy permanentnie przymierali głodem, bo nie potrafili jeszcze wznieść młyna ani piekarni.

Skłamałbym, gdybym rzekł, że brak porządnej kampanii w ogóle mi nie przeszkadzał, ale o dziwo ubódł mnie znacznie mniej, niż się spodziewałem. **Valhalla Hills to naprawdę przyjemna, odstresowująca gra w starosettlersowym stylu.** Weterani dawnych hitów autorstwa Blue Bytes/Funatics mogą się skusić, tym bardziej że obecnie nie mają przecież specjalnego wyboru... |CDA|

Przyjemna, odstresowująca gra w stylu starych Settlersów.

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 7

+ przyjemna, relaksująca rozgrywka
+ czuć w niej ducha Settlersów

− interfejs
− brak kampanii z prawdziwego zdarzenia

(*) Dla jasności: klasyczne The Settlers II powstało jeszcze pod szyldem Blue Byte. Lwia część jego byłych pracowników (w tym jeden z głównych architektów sukcesu, Thomas Häuser) założyła później Funatics, by w 2006 roku dać światu całkiem przyzwoity remake swego starego hitu.

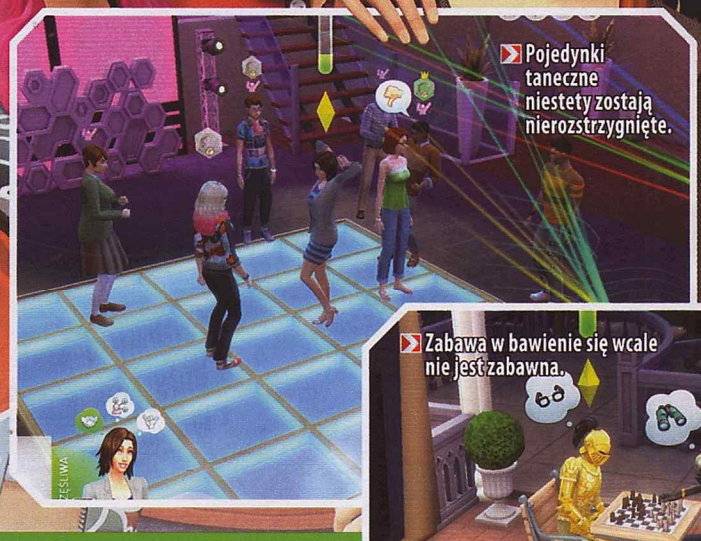
PEGI 12

- PRODUCENT: EA MAXIS
- DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS
- CENA: 97 ZŁ
- WERSJA PL: PEŁNA (NAPISY)
- MULTI: BRAK
- DEMO: BRAK
- PC: XP/VISTA/7/8.1/10, CPU 2 X 1,8 GHZ, 2 GB RAM, GF 6600/ATI X1300

GATUNEK: SYMULATOR

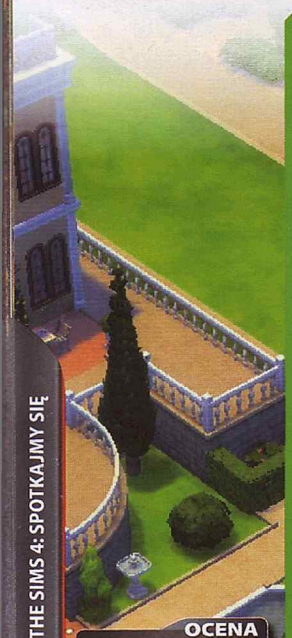
The Sims 4

Spotkajmy się



Została królową parkietu: **Speranza**

Wyobraźmy sobie idealne miejsce do spędzania wolnego czasu – ulubioną kawiarnię, łono natury, pub z didżejem światowej sławy, basen, a może pałac... jakie tylko chcemy. Odwiedźmy je lub zbudujmy sami, zaprośmy osoby o podobnych zainteresowaniach i bawmy się do białego rana. Prawda, że brzmi fascynująco?



Skoro w pierwszym dodatku do The Sims 4 skupiliśmy się na pracy, to w drugim twórcy z Electronic Arts zaprosili nas na zasłużony odpoczynek. W nowym, tym razem rozbudowanym świecie do dyspozycji mamy dziesięć klubów (plus jeden tylko dla dzieci). Siedziby przeznaczone do wspólnej zabawy są gustownie umeblowane, a okolice – ogrody, rzeka, w której można łowić ryby, fontanny czy labirynty z żywopłotu – mają swój urok.

Będzie, będzie zabawa...

W każdym klubie obowiązuje maksymalnie pięć zasad, których należy przestrzegać, i również pięć zakazów. Mogą to być przeróżne działania, np. picie kawy, przygotowywanie drinków, programowanie, skakanie do wody, granie na instrumencie, zachowywanie się złośliwie, bicie się, całowanie, sprzątanie, nawet spanie... Za wykonywanie tzw. zajęć klubowych dostajemy punkty, za które da się wykupić bonusy. Nie zobaczymy wśród nich niczego spektakularnego, są m.in. witanie się „żółwikiem", dołączenie większej liczby Simów, zwiększenie zabawnych/podłych/romantycznych itp. interakcji, szybsze rozwijanie różnych umiejętności, gniewna, smutna czy flirciarska atmosfera, a także gadżety jak czapki i proporczyki. Nie czułam, żeby cokolwiek z tego było mi potrzebne i zachęcało do wykonywania proponowanych czynności. Z kolei za nieprzestrzeganie określonych reguł nie dzieje się zupełnie nic. Nie traci się punktów, nikt mnie nie wyrzuca ze spotkania, tylko straciłam czas na dokuczanie chłopcu z klubu Renegaci (to jedyne miejsce, gdzie mamy odgórnie narzucony zakaz).

Wydaje się, że **budynki, w których przebiegają spotkania, nie są dopracowane**, bo wyższe kondygnacje bywają częściowo lub w ogóle nieumeblowane. Jednocześnie daje to jednak ogromne pole do popisu dla naszej kreatywności, ponieważ mamy możliwość postawienia dowolnego sprzętu czy nawet dobudowania kolejnych pokojów według własnego widzimisię, nie wydając ani jednego simogaleona z naszego budżetu. Nie podoba nam się, że na siłowni toalety są dwa piętra niżej niż bar? OK, to stawiamy nowe ściany, drzwi, urządzenia i gotowe. Nie możemy się dopchać do bufetu? Najprościej postawić obok kolejną lodówkę. W klubach można spędzać całe doby, bo gdy już padamy z nóg, kupujemy nawet najwygodniejsze łóżko i odpoczywamy, nie marnując czasu na powroty do domu (ekrany ładowania, przechytrzyłam was!).

Dla miłośników budowania największą rozrywką w Spotkajmy się jest **opcja stworzenia własnego klubu**. Można wymyślić jego nazwę, zaprojektować pomieszczenia, ustalić ostre kryteria rekrutacji (np. przyjmować wyłącznie bogatych) i wyjątkowe zasady (nieśmiało napomknę, że wśród czynności do wyboru jest nawet bara-bara...), zdecydować się na obowiązujące stroje i czekać na chętnych lub zapraszać. Pozostaje tylko cieszyć się supermiejscem!

Bądźmy romantyczni – na imprezie dostaniemy punkty!

(nie) Będzie się działo

W dodatku Witaj w pracy dążyłam do wykonania małych zadań i czekałam, co nowego przyniesie kolejny etap kariery. Tutaj celem jest wspólna zabawa, ale rozrywka sprowadza się do zwiedzenia każdego klubu, zobaczenia, jak wygląda, ewentualnie rozbudowania go i stworzenia własnych zasad. Tylko ile można patrzeć, jak Simowie np. grają w szachy czy tańczą wokół ogniska? Może ja nie umiem się bawić?

Gra nie jest skierowana do najmłodszych (patrz: PEGI), a ja odnoszę wrażenie, że **banalność wielu elementów wręcz obraża użytkowników**. Przeszkadza mi brak zasad rekrutacji w większości klubów – proszę nawet jeszcze mi nieznanego uczestnika o dołączenie do grupy i tyle. Poza wiekiem zaledwie do jednego miejsca potrzebne są umiejętności: nowe taneczne lub didżejskie, a przecież można było też ustalić, że aby wstąpić np. do Śmietanki Towarzystwa, trzeba będzie potrafić gotować na jakimś poziomie. Zasady są ustalane przez liderów, mamy więc przynajmniej jakąś motywację, ale przejęcie siedziby na własność wygląda prześmiesznie. Nawet jeśli dopiero wstąpiłam do grupy i pierwszy raz zagaduję obecnego lidera, to gdy zasugeruję mu, żeby ustąpił z tego stanowiska, on mówi: „Masz rację. Może to ty powinnaś prowadzić klub". Jaką mogę mieć satysfakcję, gdy wszystko idzie jak z płatka? Przydałby się jakikolwiek cel, zadania, po wykonaniu których będziemy mogli robić coś nowego.

„Spotkajmy się", radośnie proponuje tytuł. Ja odpowiadam: OK, ale raczej na żywo, bo jest szansa, że będziemy się lepiej bawić w gronie niewirtualnych znajomych, którym za cenę dodatku postawimy niezłe drinki. Wspólnie poczekajmy, aż twórcy przypomną sobie, jak przyciągnąć nas do świata Simów na wiele wieczorów. |CDA|

OCENA **5**

- GRYWALNOŚĆ 4
- WIDEO 8
- AUDIO 8

+ ładne siedziby i otoczenia
+ dowolność w rozbudowywaniu klubów
+ możliwość stworzenia klubu od zera

− nic nie przyciąga na dłużej i nie zaskakuje
− brak trudności
− brak celu

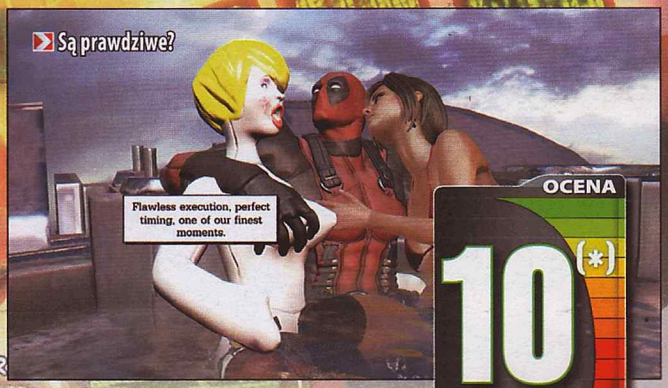
18

- PLATFORMY: PS4, XBO
- PRODUCENT: HIGH MOON STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: CDPPL
- CENA: 139 ZŁ
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GATUNEK: KAMERA, AKCJA!

DEADPOOL

Recenzuje grę: **Deadpool**

Czy wiecie, że jest pierwsza w nocy, a Krigore śpi na kanapie? Jak nie patrzył, to nasikałem mu do piwa – wziął łyka i padł. A za klawiaturą siedzę ja, Deadpool. Najprzystojniejszy, najmądrzejszy, najbardziej błyskotliwy. Wasz ulubiony. I zamierzam dać tej grze dziesiątkę.



OCENA

10 (*)

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 8

- + popieprzony humor Deadpoola na każdym kroku
- + sporo znajomych z kart komiksów
- + pomimo wad gra się przyjemnie
- + częste i trafione zabawy formą
- − skandalicznie krótka gra na jeden wieczór
- − małe zróżnicowanie przeciwników
- − walka to średniawy klon batmanów wszelakiej maści
- − to reedycja, niby są jakieś DLC w pakiecie i nieco wyższa rozdzielczość tekstur, ale trudno się oprzeć wrażeniu, że jest biedna i zrobiona po łebkach

Chyba nie spodziewacie się innej oceny, nie? Scenariusz nabazgrałem czerwoną kredką woskową. Do piwa w mojej lodówce jednak się nie przyznaję. Przez mój supermetabolizm i tak nie potrafię się nawalić. Ale za to się leczę. Wystarczy się schować za murkiem i tadam! Deadpool jak nowy. No, prawie. Zdeformowana gęba pod maską wciąż ta sama. Potrafię też machać mieczami i inną bronią białą. Mniej białą zresztą też. Shotguny, pistolety, broń maszynowa. Banany, chusteczki higieniczne. Wszystko! Terminator jestem. A jak nie wierzycie, poczekajcie w menu głównym kilkanaście minut, nie ruszając pada.

Co to ja... Scenariusz! Tak, scenariusz. I cycki. Cable powiedział, że mam jedną szczodrze obdarzoną przez naturę fankę i że trzeba jej poszukać. A potem zabić jakiegoś złego, tyle że to już nieistotne. Mój lewy wewnętrzny głos obstawia, że panna będzie Meksykanką. Prawy z kolei mówi, że laseczka jest z Francji. Mnie się wydaje, że to jakaś podpucha – ale nie będę przecież ryzykował. Zresztą, może nie trzeba było zabijać wcześniej tej babeczki, co to miała moc i trzęsła biu... gruntem pod nogami. Fajniutka, jeden z ciekawszych bossów w grze. Reszta też niczego sobie, ale pomiędzy nimi bieda jak w ruskim psychiatryku. Wiem, bo byłem swego czasu. Gdybym tego Deadpoola spotkał, to ja bym go jednak w tyłek kopnął za to, że w scenariuszu poszedł na łatwiznę i cały czas szczuł Deadpoola tymi samymi wrogami. Znaczy siebie bym kopnął – tylko musiałbym sobie nogę urwać, bo inaczej to trudno. Ale tego nie zrobię – wystarczy, że mi w grze ręka odpadła. Na szczęście pies przyniósł, choć oddać już nie chciał, pchlarz jeden. To przez to zresztą gra jest tak krótka. Spróbujcie sobie pisać scenariusz, nie mając ręki. Powodzenia! |CDA|

(*) Jak się tylko Krigore obudzi, pewnie powie, że on to dałby siódemkę. Ale wy jesteście bęcwałami i jak zobaczycie w metryczce dziesiątkę, to stwierdzicie, że dał dziesiątkę. Phi, gracze. I pomyśleć, że dla was zrobiłem tak cudowną grę.

16

- PLATFORMY: PC, PS3, X360
- PRODUCENT: SQUARE ENIX
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 68 ZŁ (16 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GATUNEK: AKCJA/RPG

LIGHTNING RETURNS: FFXIII

Uderza dwa razy: **enki**

Lightning powróciła po raz ostatni, tym razem w ramach pecetowego portu. I rany, jak bardzo Japończycy nie umieją w komputer.

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 5
AUDIO 7

- + duży, znany „jerpeg" na pc
- + darmowe dodatki
- − Lightning nie starzeje się godnie
- − brak obsługi myszy
- − kapryśny framerate

Seria FFXIII to w dziedzinie gier przypadek kuriozalny – wielki eksperyment Square Enix podjęty w poszukiwaniu idealnej formuły na nowe wspaniałe czasy konsol pokroju PS3 i X360. Choć wcale się na to jakoś specjalnie nie pisałem, zabrała mi w sumie jakieś 75 godzin życia, których wbrew piętrzącym się w niej głupotom i niejasnościom fabularnym wcale nie żałuję. Mimo że oceniłem ją gorzej od poprzedniczki (patrz: CDA 04/2014), Lightning Returns podobała mi się spośród nich najbardziej. Na jej niekorzyść wypadł fakt, iż w dniu premiery była już niestety technologicznie przestarzała. Jeszcze świeża steamowa konwersja na blaszaki tylko to uwydatnia.

Pomińmy prześmieszny fakt, że gra odpala się domyślnie w oknie z rozwijanymi opcjami menu pokroju „File" czy „Graphic Options" (w tym drugim możemy w zasadzie wybierać ustawienia pomiędzy „Standard" i „Advanced" bez żadnego wyjaśnienia, o co właściwie chodzi). Przejdźmy od razu do braku obsługi myszy. Jeżeli chcemy grać bez pada, oprócz WSAD-u domyślnie zaprzęgniemy do pracy klawisze Q, E, I, J, K, L, U, M, ., Backspace i zapewne jeszcze kilka (przy czym M będzie nam służyło m.in. do przyjmowania questów). Dla zachowania higieny psychicznej podobnie jak w przypadku portu pierwszego Dark Souls **polecam podchodzić do gry z padem w dłoni**.

Gdy uda się okiełznać sterowanie, jest lepiej. Port oferuje rozdzielczość 1920 x 1080 i dynamiczny framerate, przy czym w zaskakująco dużej liczbie miejscówek gra nie mogła się zdecydować, czy trzymać się 60 fps-ów, czy obcinać je do 30. A szkoda, bo niezachwiana płynność znacznie polepszyłaby wrażenia wizualne, które przy oryginalnych, rozsmarowanych nożem do masła teksturach pozostawiają wiele do życzenia. O graficznych wodotryskach ery ósmej generacji konsol radzę w ogóle zapomnieć. Już lepiej się skupić na 14 darmowych dodatkowych wdziankach Lightning z DLC do konsolowej wersji (w tym Clouda czy Lary Croft). Czy warto w to zagrać? Rok temu zakrzyknąłbym „no pewnie!". Ale od tego czasu Wiedźmin 3 mnie zepsuł. Może ktoś wmoduje kiedyś Lightning do Dzikiego Gonu? |CDA|

PEGI 12

- PRODUCENT: MONOLITH SOFT
- DYSTRYBUTOR: NINTENDO
- CENA: 180 ZŁ
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: CO-OP ONLINE
- GATUNEK: RPG

Xenoblade Chronicles X™

Strzela do brontozaura: **spikain**

Tak już się wszyscy osłuchaliśmy ze słowami „gigantyczny świat", że nie robią na nas wrażenia. Nigdy wcześniej nie powstała jednak gra, w której tę gigantyczność czuć na każdym kroku.

Xenoblade Chronicles było jedną z pozycji obowiązkowych z Wii – japoński erpeg o wielgachnym świecie, konflikcie dwóch gigantów i mieszkających na nich stworzeń (my – dobrzy z giganta Bionis, oni – złe roboty z Mechonisa). O tym tytule mówiło się, że „nie obchodzi go, że wydany został na Wii", bo skalą dorównywał produkcjom ze znacznie bardziej zaawansowanego technologicznie sprzętu. Poprzeczka ustawiona więc została dość wysoko, a kiedy Monolith oświadczyło, że „X" będzie około pięciu razy większe, mniej więcej proporcjonalnie wzrosły oczekiwania. Ogrom świata ocenić można jednak w pełni dopiero w momencie, gdy fabuła rzuca nas na głęboką wodę i każe w trwodze przebiegać obok wielkich potworów, wspinać się na wysokie góry i oglądać z nich otwarte, tętniące życiem polany, równiny, pagórki, jeziora...

Dinozaury w kosmosie

XCX jest duże, OK? Tak duże, że Monolith nie mogło go upchnąć na jednej płycie (pojemnością porównywalnej do Blu-raya). Ostatecznie udostępniono do pobrania dodatkowe kilkanaście gigabajtów paczek, które mają m.in. przyspieszyć ładowanie. To o tyle istotne, że całą **planetę Mira zwiedza się bez żadnych ekranów ze smutnym napisem „loading"**. Oprócz doczytujących się czasami krzaków czy lepszych tekstur praktycznie nie występują problemy techniczne. Gra trzyma się 30 klatek na sekundę i potrafi przy tym wyglądać pięknie. Poza postaciami, ale o tym zaraz. Bo w ogóle powinienem zacząć od początku.

Monolith Soft po raz drugi (bo przy XC było tak samo) zaskoczył mnie nie najgorszą fabułą. Po Xenosadze i Xenogearsach niby należało się po nich spodziewać dobrych rzeczy, ale wielkie azjatyckie gry z mieczami, potworami i otwartym światem kojarzą się z grindfestem i questami „podaj mi, proszę, ten śrubokręt z drugiego końca mapy". Z tym ostatnim i w XCX nie jest może najlepiej, ale nawet te najgorsze poboczne fetch-questy („zgubiłem czapkę, a jedyną osobą, która może mi ją przynieść, jest Wybraniec z Legendy") osadzono sprawnie w świecie gry, dzięki czemu nie przeszkadzają, ale raczej służą trzonowi fabularnemu.

Houston, macie problem

Skrót wydarzeń: Ziemia znalazła się w samym centrum starcia dwóch kosmicznych flot, przez co ludzkość musiała się ewakuować na wielkich rakietowych arkach. Większość z nich została niestety zestrzelona przez wrogie statki, ale jedna ocalała i ostatecznie wylądowała awaryjnie na planecie z atmosferą zbliżoną do ziemskiej, z bogatą fauną, florą i tak dalej. Ostatni żywi homo sapiens stwierdzili, że nie ma co płakać nad rozlanym mlekiem i od razu przystąpili do budowania swojej minicywilizacji. Nazwano ją – na cześć miasta, na którym wzorowano się przy budowie – New Los Angeles. Powołano prowizoryczny rząd i ochotniczą, paramilitarną organizację o nazwie BLADE.

Do akcji wkraczamy dwa miesiące później, kiedy nasza postać wyciągnięta zostaje z rozbitej gdzieś na Mirze kapsuły kriogenicznej i wcielona do BLADE. Do naszych zadań należy między innymi ochrona New LA, ale też odkrywanie nowych terenów Miry, pozyskiwanie surowców i tak dalej. Jeżeli jednak grając w XCX, zamierzacie skupiać się na głównym nurcie fabularnym, czeka was masa innych rzeczy do roboty. Związanych w dużej mierze z tym, że – jak się szybko okazuje – ludzie nie są jedyną inteligentną rasą chodzącą po powierzchni Miry. Skoro już o tym, ostrzegę was: **w Xenoblade Chronicles X mamy do czynienia głównie z postaciami nijakimi albo irytującymi**. Do tych ostatnich zalicza się Tatsu, przedstawiciel lokalnej rasy gadających włochatych warzyw z uszami (!?). To wyjątkowo nieudana próba rozluźnienia atmosfery gry – pomimo pokracznej muzyczki włączającej się za każdym razem, gdy pojawia się na ekranie, oraz ciągle powtarzanego żartu o tym, że zostanie zjedzony, nie uśmiechniecie się nawet na sekundę. W ogóle kiepsko tu z postaciami – przez ponad 70 godzin gry żadna z nich nie zostaje rozwinięta na tyle, żeby wspominać ją tak jak kogokolwiek z Xenoblade Chronicles. Na dodatek twarze są jeszcze brzydsze niż na Wii. Skrajnym przykładem jest istotna niestety Lin – trzynastolatka z facjatą wyjątkowo paskudnego bobasa.

Co region, to inna roślinność...

...a i takie zmutowane jelenie nie wszędzie biegają.

Dałoby się to przeżyć, gdyby nie to, że my sami też musimy stworzyć sobie postać, a autorzy nie dają nam dużego pola do popisu. Wszystko budujemy na bazie jednej z kilku dostępnych już twarzy, a większość z nich wygląda koszmarnie. Po 15 minutach w kreatorze ze łzami w oczach porzucamy nadzieję, że wyjdzie z tego cokolwiek, na co będzie się dało patrzeć przez kolejne kilkadziesiąt godzin.

Topple them with some gunfire!

Trochę lepiej jest z rozwojem samej postaci – mamy do dyspozycji kilkanaście podklas (które można sobie przełączać, żeby sprawdzić wszystkie), a te dostają różne bonusy związane z czynnościami wykonywanymi w grze... zresztą nie ma sensu, żebym wam to streszczał. Wiedzcie po prostu, że nawet

przy ogromie całej gry system rozwoju sprawia wrażenie rozbudowanego, a grzebanie w umiejętnościach aktywnych i pasywnych oraz ekwipunku jest satysfakcjonujące. Niestety – tylko do momentu, w którym zaczniemy bić się z kolejnym przeciwnikiem. System walki w Xenoblade Chronicles X przypomina ten z poprzedniczki na Wii oraz, tak naprawdę, większość MMORPG-ów. Używamy po kolei umiejętności, którym skończyły się cooldowny, i czasami wciskamy B w króciutkim QTE. **Przez większość gry strategia ogranicza się do biegania wokół atakowanego przez nas stworzenia** (bo czasami lepiej zaatakować z boku lub z tyłu) i niekorzystania ze zdolności, na które ten jest odporny.

Wyzwanie czuć dopiero przy podjęciu walki z przeciwnikami na wyższym poziomie, przy czym próba zadarcia z czymś o wiele silniejszym praktycznie nie ma szans skończyć się pomyślnie. To o tyle problematyczne, że **po Mirze spaceruje mnóstwo stumetrowych stworzeń o kosmicznych levelach**. I nie mówię o końcowych fazach gry – cały świat XCX jest otwarty, co oznacza, że teoretycznie w pierwszej godzinie gry da się pobiec na drugi koniec mapy. Twórcy postanowili więc się nie ograniczać i już na starcie rzucić nam pod nogi (czy raczej nad głowy) kilka kolosów przewyższających gracza o kilkadziesiąt leveli. Niektóre z nich są agresywne – najczęściej wtedy, gdy nas zobaczą. Monolith przekazuje nam w ten sposób Jedną Szlachetną Prawdę na temat gry, jeszcze bardziej prawdziwą niż przy XC na Wii: musimy nauczyć się eksploracji.

Skyrim z mechami

Przemierzaniu Miry powinienem poświęcić w zasadzie osobną recenzję. To coś, co sprawia, że system walki – brzmiący przecież jak żmudny grind – właściwie ginie gdzieś z boku, bo nie zajmuje 90% czasu jak w MMORPG-ach. Z niepiśmiennymi mieszkańcami świata Xenoblade Chronicles X walczy się czasami, przy okazji. Pomiędzy jedną ogromną górą a drugą.

I kiedy mówię „ogromna góra", mam na myśli coś, czego nie widzieliście dotąd w grach. Najprościej będzie to wyjaśnić, porównując poszczególne elementy eksploracji do Skyrima. W tym ostatnim chcąc dostać się z punktu A do punktu B, idziemy główną, wyklepaną drogą albo biegniemy na przełaj, po wzgórzach, przez rzeki i tak dalej. Ze względu na dowolność – bo twórcy nie domyślili się, że będziemy wbiegać po pionowych niemal ścianach, żeby tylko nie nadłożyć drogi – czujemy się prawie zawsze jak królowie tego świata. Jest otwarty, ale także zupełnie niestraszny, bo co z tego, że w okolicy łazi gigant, skoro mogę wskoczyć na byle górkę i zaciukać go setką strzał w łeb?

Tymczasem w Xenoblade Chronicles X przyjęto inną strategię. **Każdy centymetr został skrzętnie zaprojektowany z myślą o tym, którędy będziemy chcieli iść.** Jako że jednym z głównych zadań członka BLADE jest umieszczanie sond na całej powierzchni Miry – w zaznaczonych miejscach – projektanci przewidzieli, jakie drogi obierać będą gracze. Co istotne, na planecie nie znajdziemy śladów tubylczej cywilizacji, więc nie istnieją żadne wytuptane szlaki czy znaki drogowe.

Centymetr po centymetrze

Nie oznacza to jednak, że mamy pełną dowolność – wszystko ułożone zostało tak, skałą przed patrolującym okolicę skorpionem, żeby ostatecznie dotrzeć na gigantyczną górę i zobaczyć, że jedyna droga do światła sygnalizującego miejsce na sondę prowadzi przez terytorium Tego Dużego Ptaka Z Wbudowaną Trąbką. Ostatecznie przemknąłem się i trzęsącymi się dłońmi wbiłem sondę w ziemię. Ptak mnie zobaczył (co zasygnalizował głośnym trąbnięciem), a jedynym sposobem, by mu uciec, był kilometrowy skok w dół, prosto do morza. Słowo daję, gdyby eksploracja była jedynym elementem XCX, kłami i pazurami walczyłbym o 10/10.

Ołowiem w jaszczura

A jeszcze nawet nie opowiedziałem wam o tym, jak w połowie gry odblokowuje się mecha. W XCX nazywają je Skellami (chociaż nigdy nie odżałuję nazwy japońskiej – Doll). W wielu aspektach obracają one rozgrywkę o 180 stopni: duzi przeciwnicy stanowią mniejsze zagrożenie niż dotychczas, bo możemy podjąć z nimi walkę. Przed tymi największymi zaś łatwiej uciec, bo Skell może zmienić się w szybki pojazd lądowy. Najważniejsze jednak, że zupełnie zmienia się eksploracja – mamy okazję dotrzeć w niedostępne wcześniej miejsca. Kiedy więc po trzydziestu paru godzinach wydaje wam się, że widzieliście już wszystko, gra pokazuje wam drugie tyle.

Eksploracja rozwiązana została po mistrzowsku.

byśmy musieli z wyprzedzeniem planować wycieczkę. Załóżmy, że właśnie wbiliśmy sondę w ziemię i chcielibyśmy się dostać do kolejnego punktu. Ten znajduje się gdzieś w oddali, prawdopodobnie na wysokiej górze. Nie wystarczy iść na palę przed siebie – trzeba rozejrzeć się i zorientować, czy przypadkiem jedyne sensowne wejście nie znajduje się gdzieś indziej. Na przykład za nami.

Jako że w grach z otwartym światem potrafię zatracić się na wiele godzin w eksploracji, to **w odkrywaniu mapy ku chwale Nowego Los Angeles upatrzyłem sobie największą atrakcję Xenoblade Chronicles X**. Mógłbym godzinami opowiadać o tym, jak przez dwadzieścia minut omijałem wielkie pająki, skakałem po ułożonych jak w platformówce skałkach, żeby przebiec nad wielką małpą, ukrywałem się za

Zresztą trudno określić, ile godzin wtopić trzeba w Xenoblade Chronicles X, żeby poznać całość. Na pewno nie podstawowe kilkadziesiąt wymagane do przejścia fabuły – to dopiero początek. Oprócz singla jest też co-op działający na zasadzie podobnej do Monster Hunterów, gdzie z grupą graczy stawiamy czoło wymagającym przeciwnikom. Mając na uwadze to, niezliczone misje poboczne oraz zadania grupowe, które realizować można samemu (zawsze przed włączeniem gry wybieramy zespół i nawet jeżeli chcemy grać zupełnie sami, gra utrzymuje z nim kontakt), jestem świadom, że wielu graczy, którzy rozpoczęli zabawę teraz, będzie siedzieć na Mirze jeszcze za rok. To imponujące i trochę straszne – podobnie jak cały świat Xenoblade Chronicles X. |CDA|

Boob slider

Zachodnie wersje Xenoblade Chronicles X zostały zmodyfikowane – czy, jak kto woli, ocenzurowane – względem japońskiego pierwowzoru. Z kreatora postaci wyrzucono opcję zmiany wielkości biustu, a niektóre stroje zmodyfikowano tak, by nie można było ubrać trzynastolatki w minimalistyczne bikini. Oczywiście wywołało to powszechne wzburzenie po jednej stronie barykady i aplauz po drugiej.

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 6

+ wspaniale przytłaczający świat...
+ ...w którym nie ma czasu na nudę
+ są za to mechy!

– postacie są brzydkie i nic z tym nie zrobicie
– system walki mógłby być mniej „na doczepkę"

PEGI 3

PRODUCENT: SILDEN/PLAYWAY
DYSTRYBUTOR: TECHLAND
CENA: 50 ZŁ
WERSJA PL: NnapisY
MULTI: CO-OP

DEMO: BRAK
PC: 7/8/10, CPU 2 X 2 GHZ, 4 GB RAM, GF GTX 460/ATI HD 5850

GATUNEK: „SYMULATOR"

Symulator Farmy 2016

Teraz trzeba orać, ale za to potem – balowanie!

Takie tam z hederem. I tak, to naprawdę ładny heder.

Nie z soli ani z roli: gem

Orać, kultywować, nawozić, obsiewać tudzież obsadzać, kosić, zbierać, ewentualnie balować, płody sprzedawać lub magazynować do wykorzystania później. Cykl powtarzać w sesjach mniej więcej piętnastominutowych do chwili, gdy z męki nudów uwolni litościwa śmierć.

Stało się. Z uwagi na niesłabnący afekt do Euro Truck Simulatora (American Truck Simulator już w lutym!) zostałem mianowany redakcyjnym specjalistą od symulacji farmy. Naczelni nie dali się przekonać, że ciągniki siodłowe z rolniczymi wspólną mają tylko część nazwy. Pojeździsz sobie, mówili, pooglądasz okolice, mówili, spiszesz wrażenia. Jak tu jednak myśleć o wrażeniach, jak w Symulatorze Farmy 2016 **już po rolniczym kwadransie mózg zaczyna wylewać mi się uszami** i potrzebuję plus minus doby na regenerację. Z kolei próba zmierzenia się z tematem w tradycyjnie polski sposób, tj. „na trzeźwo się nie da", spotkała się z ostrym sprzeciwem moich chlebodawców i tym samym także spełzła na niczym. Pozostały krótkie wizyty w świecie płodozmianu i lista niedokończonych zwykle notatek (atrofia mózgu, wiecie, rozumiecie), którymi niniejszym zamiaruję się podzielić.

Wciel się w rolę

Przede wszystkim: **Symulator Farmy 2016 nie jest polskim wydaniem Farming Simulatora 16 autorstwa Giant Software, lecz „tym drugim" – Farm Expertem 2016 z Play Way**. Powstał w polskim studiu Silden znanym z budżetowych strzelanek, którymi niegdyś zwykł zajmować się E. Siekiera. Na pierwszy rzut oka nie boli – nawet jeśli technicznie ciut zgrzyta, to wyraźny jest postęp, jaki dokonał się od ubiegłego roku. Na pierwszy rzut ucha jednak jest naprawdę źle. Muzyka to najpodlejsze windowe country, jakie kiedykolwiek wysączyło się z moich głośników, ambientowe sample zaś, przysięgnę, słyszałem lepsze w Ultimie VII. To jednak tylko początek – spodziewając się bycia zaoranym, co obiecuje pudełko i jego „wciel się w rolę rolnika", uruchomiłem samouczki i zdziwiłem się, gdy po zaliczeniu pierwszego przycisk „ukończ" odesłał mnie na Pulpit. Przy drugim z kolei poczułem się dumny, bo podstaw poruszania się (WSAD i te inne) uczą dopiero w nim, a ja samodzielnie ogarnąłem także pierwszy!

Sercem Symulatora Farmy 2016 jest jednak piaskownica – tryb kariery. Ten rozgrywać można w dwóch tematycznie zbliżonych lokacjach o powierzchni 25 km² każda na ok. 80 polach. Prócz uprawy zbóż i zielonki istnieje także okrojona hodowla zwierząt, jak również – ponownie – sadownictwo. To ostatnie wymaga naturalnie kompletnie innego sprzętu, ale zasadniczo sprowadza się do tego samego: sadzić, pryskać, zbierać, pryskać, czekać, pryskać, zbierać. Sporo tu także licencjonowanych pojazdów 20 marek, w tym Krone, New Holland, ale też MAN-a czy Lamborghini, za najważniejszą zmianę i prawdziwy postęp jednak uznaję wprowadzenie kamery cofania w ciągnikach. Nie trzeba już, moi mili, odwracać się myszką, by zaczepić kultywator, o nie. Dodatkowo w rozwoju lub zrujnowaniu farmy pomóc mogą inni gracze lub wynajmowana doraźnie święcie cierpliwa AI.

Orka na ugorze

Koniec końców jednak mam z Symulatorem Farmy 2016 poważny problem. Nie

Myślę, że wzrost pszenicy na żywo jest sporo ciekawszy.

wiem mianowicie, gdzie w nim gra, która z definicji stanowić powinna jakieś wyzwanie. W tym przypadku **jedynym wyzwaniem jest nie umrzeć z nudów, bo „granie" wymaga jedynie czasu, a nie umiejętności**. Jeśli jednak z jakichś niejasnych względów życzysz sobie takiego wirtualnego prostego życia w harmonii z naturą – spróbuj, ale nie oczekuj zbyt wiele. I pamiętaj, byle do wiosny. |CDA|

OCENA 3

GRYWALNOŚĆ 3
WIDEO 6
AUDIO 3

+ kamera cofania
+ Lamborghini
+ mogła być dłuższa

– brak wyzwań
– nudy i beznadzieja
– symulator męki

3

- PLATFORMA: WII U
- PRODUCENT: SHIN'EN
- DYSTRYBUTOR: NINTENDO
- CENA: 60 ZŁ
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: LOKALNE I ONLINE
- GATUNEK: WYŚCIGI

FAST RACING NEO

Żyłuje, nie żałuje: **spikain**

Ci, którzy nie mogą się pogodzić z faktem, że Nintendo zapomniało o F-Zero, dostali właśnie całkiem niezły niezależny substytut. Dotyczy również każdego, kto tęskni za Wipeoutem.

Wiedziałem, że na Fast Racing Neo warto czekać, ale powód okazał się nieco inny, niż pierwotnie zakładałem. **To nie tylko – jak mi się wydawało – pokaz możliwości technicznych Wii U, ale przede wszystkim dobra gra.** W przypadku Shin'en nie jest to takie oczywiste – jego pracownicy znani są zwłaszcza z tego, że wyciskają z konsol ostatnie soki, ale z gameplayem bywało u nich różnie.

Fast Racing Neo to akurat sequel jednej z lepszych gier Shin'en, Fast Racing League. Wyglądała wyjątkowo dobrze jak na Wii, mimo że wydana została wyłącznie cyfrowo, przy zachowaniu absurdalnego limitu obowiązującego na WiiWare – 40 MB. Podobnie jest z Neo, które – mimo że powstało w studiu złożonym z pięciu osób – **wizualnie bije na głowę większość tego, co zobaczyć można na tej konsoli. Poza tym trzyma stabilne 60 fps-ów** – o kilka klatek spaść potrafi właściwie tylko podczas lokalnego multi na splitscreenie.

Dość o grafice, bo to nie ona zadecydowała o ocenie. Fast Racing Neo ma **16 tras, 10 pojazdów i 3 poziomy trudności**: Co Tak Szybko, Chwila Moment oraz Co Się Dzieje. Kłamię: to nie nazwy, chociaż mniej więcej tak brzmiały moje reakcje po przejściu na kolejne szybkości. Oprócz idealnego wchodzenia w zakręty i omijania przeciwników oczekuje się od nas trafiania w kulki zwiększające pasek dopalacza, a także przełączania koloru zasilania (czy coś) pojazdu pomiędzy niebieskim a pomarańczowym, co powoduje przyspieszenie po wjechaniu na właściwą barwę i spowolnienie na tej drugiej.

Po kilku trasach wszystkie te ruchy wykonuje się automatycznie, bez namysłu, a trzy poziomy szybkości i hardkorowy hero mode (dorzucający bezwzględne zasady) sprawiają, że gra wystarcza na wiele godzin żyłowania wyników. A kiedy już się znudzimy, możemy odpalić multi – oprócz lokalnego jest też online, przy czym w tym ostatnim nie ma opcji zmiany poziomu prędkości. Nie dostajemy też nigdzie informacji o tym, jaka prędkość obowiązuje – odniosłem wrażenie, że za każdym razem jedziemy po prostu na najniższym. Pewnie wynikało to z problemów z synchronizacją, ale mimo że rozumiem, i tak trochę szkoda.

W Fast Racing Neo nie znajdziemy ponadto kampanii (jest Championship Mode, w którym po prostu odblokowujemy kolejne trasy i pojazdy) ani personalizacji maszyn i tylko to powstrzymuje mnie przed wystawieniem grze wyższej oceny. **To bardzo przyjemna zręcznościówka**, przy której nie sposób źle się bawić. |CDA|

OCENA **8+**

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 9
AUDIO 7

+ piękno
+ prędkość
+ trasa z wielkim czerwiem rodem z Diuny, który wylatuje z ziemi i otacza tor

− brak personalizacji
− brak kapitana Falcona
− trasa z lawinami kamieni, które spadają na pojazd. Płaczę za każdym razem

3

- PLATFORMA: WII U
- PRODUCENT: CAMELOT
- DYSTRYBUTOR: NINTENDO
- CENA: 150 ZŁ
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: LOKALNE I ONLINE
- GATUNEK: SPORTOWA

MARIO TENNIS ULTRA SMASH

Jest ultrazawiedziony: **spikain**

Dawniej dało się przeżyć fakt, że Nintendo zmusza Camelot – twórców legendarnych już taktyków z serii Shining czy równie kultowego Golden Suna – do robienia sportówek z Mario. Owijali arkejdową rozgrywkę w elementy RPG i dostarczali dobrą grę. Ale czasy się zmieniły.

Wydaje się, że im dalej w las, tym gorzej studio znosi postęp technologiczny. W czasach Game Boyów byli półbogami, którzy wyczyniali z przenośnym sprzętem rzeczy niemożliwe, ignorując wszelkie ograniczenia. Teraz wydali swoją pierwszą grę w HD i nie dość, że nie da się jej nazwać nawet cieniem dawnego Camelot, to jeszcze nie umywa się do własnych poprzedniczek.

Mario Tennis: Ultra Smash to tenis podkręcony tak, by gracze czuli się jak Roger Federer na eksperymentalnym dopingu. Jest szybko, efektownie, a grając we dwójkę, nadal czerpie się z czystej rozgrywki mnóstwo frajdy. Szkoda, że **ta kończy się po kilkunastu minutach, kiedy padają słowa „a pokaż jakiś inny tryb"**.

Wyobraźcie sobie moje zdumienie, kiedy okazało się, że mnogość odmian zabawy na ekranie startowym gry to podpucha. Od Classic Mode oddzielone zostały poszczególne opcje tak, żeby wydawało się, że stanowią samodzielne tryby. Gra została na przykład odarta z jakiejkolwiek kampanii. Nie żebym miał nadzieję na rozwój postaci, jak w Mario Tennis na Game Boya Color – miałem nadzieję na cokolwiek. Mario Golf: World Tour z 3DS-a, mimo że uboższy od poprzednich części, wystarczał chociaż na kilkadziesiąt godzin zabawy, jeżeli ktoś miał zamiar maksować różne pola golfowe i brać udział w ogólnoświatowych turniejach online. **W Mario Tennis: Ultra Smash po piętnastu minutach zobaczyłem całą grę.** Ba, właściwie jej większość widziałem już wcześniej, bo względem poprzednich odsłon nie wprowadzono tu niczego ciekawego. Nawet mechanika Ultra Smash, która przecież trafiła do tytułu, polega po prostu na tym, że po wciśnięciu arcytrudnej kombinacji Y + Y w odpowiednim momencie wykonujemy strzał, którego nie da się odebrać. Koniec.

Widziałem dema większe niż ta gra. Sprzedawanie jej za pełną cenę to absurd. Fantastyczny gameplay, który skopiowano z poprzednich odsłon, nijak nie ratuje sytuacji Ultra Smash – przez kompletny brak jakiejkolwiek zawartości nowy Mario Tennis i tak sprawia wrażenie pojedynczej minigierki z Mario Party. |CDA|

OCENA **2+**

GRYWALNOŚĆ 3
WIDEO 7
AUDIO 8

+ przez chwilę grywalne
+ wygląda ładnie
+ brzmi ładnie, bo Sakuraba

− ktoś przed wydaniem zapomniał zrobić grę

PEGI 7

- PRODUCENT: VLAMBEER
- DYSTRYBUTOR: STEAM, PS STORE
- CENA: OK. 52 ZŁ (12 €, PC), 49 ZŁ (PS4, PSV)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: CO-OP DLA 2 OSÓB
- GRALIŚMY NA: PC, PS4
- DEMO: PROTOTYP WASTELAND KINGS
- PC: BEZ OBAW, PÓJDZIE
- GATUNEK: ROGUELIKE/AKCJA

NUCLEAR THRONE

Odpalasz na pięć minut, wstajesz po dwóch godzinach.

Mutuje: **enki**

Słyszałeś już o Nuclear Throne, ba, pewnie grasz w niego od dwóch lat i wpadłeś tu, by co najwyżej spojrzeć na to, co o nim może napisać jakiś wstrętny każul z CDA. Wiem o tym, bo nikt inny, widząc screeny z tej gry, nie poświęciłby jej ani chwili uwagi. I ich strata.

Nadzwyczaj lekki i grywalny czasozabijacz.

Vlambeer to dla mnie jedna z najważniejszych dziś niezależnych gamingowych marek. Holendrzy piszą swoimi grami ewangelie arcadowej radochy, zamieniając proste gameplayowe pomysły w genialne rozwiązania przyciągające czystą, nieobarczoną zbędnymi łzawymi scenariuszami grywalnością. Podobnie jak w przypadku Simogo każda ich najmniejsza popierdółka jest w zaskakująco szerokich kręgach sporym wydarzeniem. Takimi były Ridiculous Fishing i Luftrausers. Takim jest Nuclear Throne.

Trudna, powtarzalna i brzydka

To tytuł, który powstał na bazie prototypu opracowanego na Mojamie w 2013 roku i pojawił się w ramach wczesnego dostępu Steama mniej więcej dwa lata temu. Jego formalna premiera w grudniu to tylko jeden z wielu kroków na drodze niekończących się poprawek i dodatków, w które Vlambeer zaopatruje i będzie go zaopatrywać regularnie. Zasady rozgrywki są proste jak kij od szczotki – jako jeden z grywalnych mutantów biegamy po proceduralnie generowanych lokacjach, czyszcząc je z wrogów ołowiem i laserami, zdobywając pasywne zdolności, zbierając coraz lepszy arsenał i zwłaszcza starając się nie stracić jedynego życia. Wokół latają pociski, wybuchają wybuchajki i generalnie wszystko chce nas zabić – encyklopedyczna definicja twin-stick shootera. Czas pojedynczej próby dotarcia do Nuklearnego Tronu zależy od umiejętności i doświadczenia gracza i waha się od kilku sekund do kilkudziesięciu minut. Gra jest trudna, powtarzalna i brzydka. **I przy okazji niesamowicie uzależniająca.**

Diabeł i w tym przypadku tkwi w szczegółach. Te widoczne na pierwszy rzut oka to znakomity w swej prostocie schemat sterowania oraz **idealnie wymierzone tempo rozgrywki**. Nie za szybkie, nie za wolne – w sam raz, by przeciętny homo sapiens mógł podjąć pierwsze wyzwanie i wraz z kolejnymi próbami wyraźnie stawać się lepszym ku swej własnej uciesze. Na równie wysokim poziomie są projekty bohaterów. Każdy z nich to zlepek pikseli symbolizujący mutanta w postapokaliptycznym świecie charakteryzującego się nietuzinkową mocą specjalną. Dwoje dostępnych od początku – Fish i Crystal – to kolejno archetypy zwinnego żołnierza oraz mogącego odbijać pociski tanka. Ale już taki Melting to chuchro o zaledwie dwóch punktach życia, które za to potrafi detonować ciała wszystkich zabitych konwencjonalnie wrogów i w ten sposób pokrywać całe połacie ekranu eksplozjami. Aby dostać się do części bohaterów, trzeba poznać grę jeszcze intymniej – poczytać o właściwościach spawnujących się skrzynek i odnaleźć masę sekretów, a wówczas okazuje się, że **ta pozornie prostolinijna produkcja kryje w sobie zaskakującą głębię strategiczną**. Że nie zawsze warto od razu rzucać się na każdą zauważoną czerwoną walizkę z bronią, że omijanie wrogów czasem daje zaskakujące rezultaty, że nie ma to jak przez przypadek zjeść swojego gnata jako Robot albo zginąć przez własną pazerność/niecierpliwość/zbytnią pewność siebie/głupotę.

Z łokcia na kanapie

Produkcji Vlambeer przeszkadza kilka rzeczy, by z gry kultowej (słownikowo: „popularnej w pewnej grupie społecznej") przekształciła się w fenomen gotów pożreć marketingowo cały świat. I o ile styl graficzny zbudowany na pikselach o wielkości końskich zębów trzonowych jest nawet OK, o tyle ograniczenie pola widzenia do proporcji 4:3 z ciemnymi pasami po bokach po prostu przeszkadza. O ile fantastycznie można się bawić w lokalnym co-opie, szturchając się nawzajem na kanapie jak w amerykańskich reklamach, o tyle brak opcji wspólnej gry w sieci smuci i dołuje. O ile tabele wyników wyzwań dziennych i tygodniowych działają bez zarzutu na PC, o tyle na PS4, w momencie gdy to piszę, przy próbie zapisania efektów mojej pracy PSN wywala mi ciągle błąd. I pewnie wymyśliłbym jeszcze co nieco, ale dosyć pisania, wracam grać. Dziś czas na kurczaka z kataną. |CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ	8
WIDEO	5
AUDIO	7

- + bardzo dobry schemat sterowania na PC i konsolach
- + rozgrywka szybka i głębsza, niż się wydaje
- + masa sekretów do odkrycia
- + lokalny co-op
- − pasy po bokach ekranu
- − brak sieciowego multi

Sekrety i ukryte lokacje pełnią w rozgrywce ważną funkcję.

Morderczy kwiatek z ustami Micka Jaggera? Biorę!

PEGI 16

PRODUCENT: ROGUE FACTOR
DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
CENA: OK. 170 ZŁ (40 €)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: DLA 2 OSÓB

DEMO: BRAK
PC: VISTA/7/8, CPU 2 X 2,4 GHZ, 4 GB RAM, GF GTX 460/ATI HD 5850

GATUNEK: TAKTYCZNA

MORDHEIM
CITY OF THE DAMNED

Mechanicznie Mordheim pozostaje wierny figurkowo-kostkowemu oryginałowi.

Nawet w swych najlepszych momentach Warhammer pozostaje brudny i brzydki.

Klnie kości w kamień: **gem**

Warhammerowe gradaptacje podzielić można z grubsza na dwie kategorie: nieznośne i nieznośnie trudne. W tej pierwszej mieszczą się wszystkie te, które z całego dziedzictwa marki wybierają sobie ze dwa elementy i przy użyciu jakiejś prostej mechaniki budują na nich jakąś grę. Do drugich należy Mordheim.

Gra studia Rogue Factor to nieprawdopodobnie rozbudowana **adaptacja jednej z nieprodukowanych już stołowo-figurkowych wersji Warhammera Fantasy**, w przeciwieństwie do strategicznego Battle'a (że nie wspomnę o Epiku) skoncentrowanej na taktycznych starciach małych grup w warunkach miejskich. Braki ilościowe jednostek nadrabiała jakością systemów wyposażenia i rozwoju każdej z postaci, które dla gracza były jak dzieci. Komputerowy Mordheim idzie krok dalej – dzieci te bezwzględnie i bezlitośnie zabija.

Spaczeń zdziwiony

Całość rozpoczyna się w roku 1999 rachuby Imperium. Na niebie nad Starym Światem pojawia się kometa o dwóch ogonach. Kapłani mówią o powrocie Sigmara Młotodzierżcy, magowie zaś wyznaczają lokalizację, w której miałby się on dokonać – w Mordheim, mieście tak bogatym, jak zepsutym. Na miejsce ściągają tysiące pielgrzymów tylko po to, by 31 grudnia 2000 roku stać się ofiarą komety rujnującej miasto i okolice. Pozostaje po niej cudowna substancja – dziwień (niegdyś spaczeń). Zbieraniem i sprzedażą dziwienia – w istocie esencji chaosu – zajmują się bandy awanturników gotowych walczyć o skarby z innymi łupieżcami.

Jedną z takich band kieruje gracz. Wybrać może z czterech jak na razie „ras" – Imperiałów, Sióstr Sigmara, skavenów i Kultu Potępionych – od bohaterów, przez postacie zadziwiające, po najemników. W akcji brać może naraz udział do 10 postaci, które zdobywają doświadczenie, umiejętności i wyposażenie, z czasem zyskując na mocy i znaczeniu. Same starcia rozgrywają się w turach w systemie podobnym nieco do tego z XCOM-a na ulicach, w budynkach i kanałach Mordheim oraz uwzględniają wszystkie zawiłości mechaniki figurkowego oryginału, włącznie z klątwą kości, czyli sytuacjami, kiedy żaden rzut, wbrew zdawałoby się prawdopodobieństwu, się nie udaje.

Klątwa kości

Mordheim: City of the Damned jest – zupełnie tak jak stołowy pierwowzór – **trudny do tego stopnia, że w grę wprowadza 12 (słownie: dwanaście) samouczków**. Opiera się na rzutach kośćmi procentowymi i nie pozwala quicksave'ować w trakcie bitwy, przez co zdarzają się sytuacje, gdy pewna wygrana zmienia się nieoczekiwanie, wskutek ciągu chybień albo dwóch nieszczęśliwych trafień krytycznych, w porażkę. Ta zaś miewa skutki poważniejsze nawet niż niezaliczenie misji i strata jednego dnia. Krytyki oznaczają konieczność kilkudniowego leczenia i mogą spowodować trwały ubytek w charakterystyce postaci. To oznacza, że filar grupy pauzuje, rezerwy nie dają rady, panikują i uciekają z pola bitwy, a po czterech wtopionych dniach z rzędu gra mówi „game over" i zamraża rozwój ukochanej bandy, pozwalając jedynie toczyć nią potyczki treningowe.

Dla fanów strategii turowych będzie grą na setki godzin.

Wtedy pozostaje stworzyć kolejną bandę i tym razem nie pozostawiać niczego przypadkowi, walcząc o każdy punkt procentowy – czy to zdolności, czy odporności. Powrót na start jest łagodzony także przez system weteranów wynagradzający dodatkowymi punktami umiejętności wcześniejsze dokonania. To plus opcje zmiany wyglądu każdej z postaci i wpięcie w ekosystem online – zarówno w przypadku rotujących misji i ofert, jak i walk multiplayer – oznacza, że Mordheim: City of the Damned **jest grą na setki godzin**. I jeśli Rogue Factor utrzyma tempo wprowadzania poprawek (przede wszystkim koszmarne kamery i tempo ładowania, błagam!) – śmiało wystarczy mi aż do premiery Total War: Warhammera. |CDA|

Widok z lotu ptaka pozwala lepiej orientować się w plątaninie uliczek.

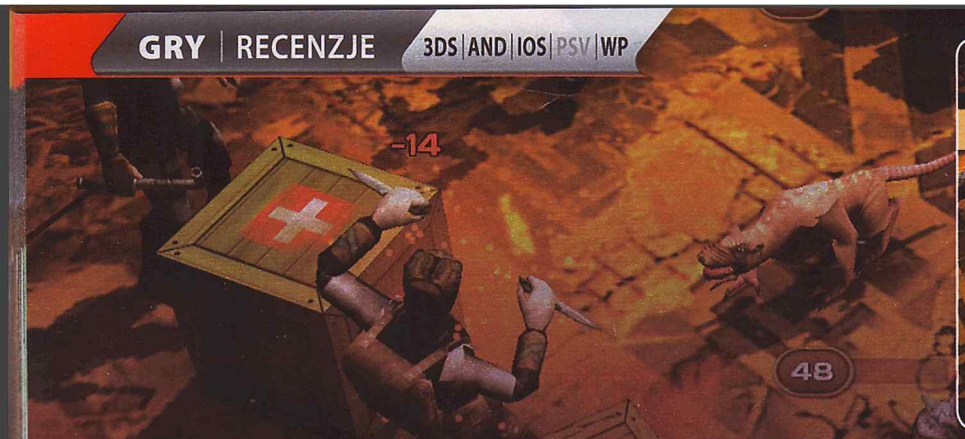
OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 5
AUDIO 7

- złożona warstwa taktyczna
- rozbudowana warstwa strategiczna
- rozwój i wyposażanie postaci
- banda przeradza się w dzieci

- długie czasy ładowania
- bywa dezorientująca
- jest raczej paskudnawa
- wymaga 12 samouczków



Metro 2033: Wojny

And, iOS | taktyczna | darmowa (And), ok. 21 zł (iOS)

Cykl Metro wrósł silnie w polską glebę i kolejne twory na motywach dzieł Dymitra Głuchowskiego dobrze czują się nad Wisłą. Do sukcesu przyczyniły się na pewno znakomite FPS-y ukraińskiego 4A Games, doskonale oddające klimat postapokaliptycznego świata metra z punktu widzenia jednostki uwikłanej w beznadziejny konflikt ostatnich ludzi na ziemi.

Teraz jednak na całą sprawę możemy spojrzeć szerzej – jako ten, który konflikt ten podsyca i rozgrywa po swojemu. W Metrze 2033: Wojnach wcielamy się w przywódcę jednej z frakcji, którego ambicją będzie podporządkowanie sobie większości pozostałych stacji metra. Tych jest w grze 189 i należą do aż 24 frakcji, w tym trokistów i szatanistów (sam nie wiem, co gorsze). Sukces zależy od zrównoważenia produkcji zasobów – żywności i broni, także chemicznej – i podboju kolejnych przylegających stacji w chwili, gdy staje się to możliwe. Istnieje też opcja dyplomacji, jednak polega ona w zasadzie na powstrzymywaniu przy użyciu darów silniejszych sąsiadów do chwili, gdy stają się słabsi i nie są w stanie obronić się przed aneksją. Strategiczna warstwa Metra 2033: Wojen zakłada także zarządzanie drużynami najemników i garnizonami w stacjach o kluczowym znaczeniu, np. granicznych.

Drugą warstwę gry stanowią taktyczne walki. Toczą się w turach, jednak ich forma odbiega od tego, do czego przyzwyczaiły nas X-COM czy Warhammer Quest. Tutaj jednostki formują szeregi i co turę wykonują tylko jedną akcję, np. atakując wręcz dowolną z wrogich jednostek w przyległym szeregu. Do tego dochodzą specjalizacje i zdolności (25 rodzajów), które wraz z nabywanym doświadczeniem rosną w siłę. Ma to znaczenie o tyle, że w grze nie ma jednostkowego wyposażenia, a śmierć na polu bitwy jest permanentna (o ile nie oszuka się jej uświęconą tradycją metodą save n'load). I o ile zdobycie nowych najemników nie jest nigdy problemem, to wyszkolenie ich tak, by mogli zastąpić utraconych głupio weteranów – wręcz przeciwnie.

To zaś dlatego, że Metro 2033: Wojny **jest iście rosyjsko nieprzystępna i nieprzyjazna**. Samouczki, menu, konstrukcja „kampanii" – wszystko w niej zdaje się chcieć zniechęcić graczy tak, by pozostali tylko najwierniejsi, godni miana fanów. Nie zachęca też jakoś szczególnie oprawą – jest nieszczególnie ładna i brzmi tak sobie (jej muzykę należy wyprowadzić na bocznicę i rozstrzelać). Jest w niej jednak coś, co sprawia, że oglądanie rosnącej sieci wpływów i podbijanie kolejnych szatanistów daje satysfakcję i chętnie zobaczyłbym ją na Steamie. *[g.]*

OCENA: 7

GRY MOBILNE

Mabinogi Duel

And, iOS | karcianka | darmowa (mikrotransakcje)

Usiadłam do Mabinogi Duel bez większych nadziei. Kiedy zobaczyłam wyrwane z taniej japońskiej powiastki wizualnej, bardzo oszczędnie ubrane czarownice, którym podskakują biusty, gdy przyjmują na klatę obrażenia, nie wiedziałam, czy mam się śmiać, czy płakać. Na szczęście pod tandetną oprawą (w tym naprawdę źle dobraną, pozbawioną klimatu muzyką) kryje się wprawdzie **prosta, ale całkiem przyjemna, dynamiczna karcianka**. Talie składają się z maksymalnie trzech kolorów i zaledwie dwunastu kart, rundy nie są podzielone na fazy, bohater w trakcie starcia leveluje, a istoty zgodnie z magicowym standardem muszą odczekać turę przed atakiem. W Mabinogi Duel sporo jest do roboty – i fabułka, w której półelf rusza w podróż do specjalnego jeziora, by pozbyć się krwi długouchych, i wyzwania dzienne, i tryb draftowy, i PvP, i mecze z AI, i wreszcie morze prezentów w postaci obu walut czy kart, którymi gra obsypuje żółtodziobów. Ma też sporo rozwiązań, które należy pochwalić, choćby możliwość zapisywania powtórek i zawartości talii przeciwnika, który cię pokonał, czy system handlu. Za krótko jeszcze grałam, by wypowiadać się na temat późnej fazy gry, ale przynajmniej na razie w sklepie brakuje możliwości kupna tanich boosterów (999 sztuk złota za jedną kartę, serio?!) bez wydawania prawdziwych pieniędzy. Mabinogi Duel nie jest unikatowe, ale dostarcza prostej radości i gdyby nie to, że **wymaga stałego dostępu do internetu**, z chęcią grywałabym w niego regularnie. *[9kier]*

OCENA: 7

Sniper Fury

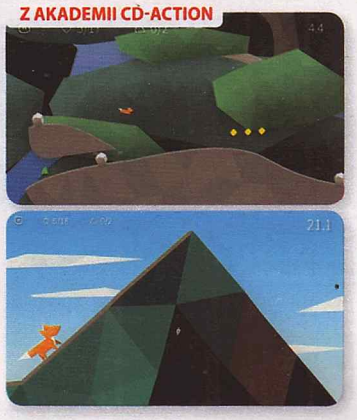
And, iOS, WP | celowniczek | darmowa (mikrotransakcje)

Swoim zwyczajem Gameloft podnosi koncepcję, która sprawdziła się na większych platformach, wykraja z niej to i owo, po czym przekleja na Androida i iOS-y. By być jednak uczciwym: przedpole w papugowaniu Sniper: Elite i Sniper: Ghost Warrior oczyścił im mobilny Hitman (zresztą – sporo ładniejszy, bo też oprawa Fury prezentuje poziom pierwszego MGS-a). Klasyczne „stoi tu ten cep, weź mu wpakuj kulę w łeb" gra stara się nieco rozbudować. Niektóre misje obwarowano ograniczeniami czasowymi, inne ruchliwością celów, koniecznością osłaniania towarzyszy, posłania kulki opancerzonym gagatkom bądź też kierowcom/pilotom tkwiącym wewnątrz wehikułów. Są również zlecenia wymagające chwycenia za karabin maszynowy i jest jakaś tam bieda-kampania, która udaje, że ma fabułę, ale chyba zdążył już o niej zapomnieć nawet jej scenarzysta. A gdy lufa ostygnie, można pobawić się w pokpione zarządzanie bazą i szczątkowy crafting.

Tkwi w tym wszystkim frajda. Szkoda, że całość krzyczy o wyższy poziom trudności i nazbyt ochoczo grzebie nam w kieszeniach. Nie dokupiwszy niełatwych do samodzielnego zdobycia rubinów, nie możemy nabyć dodatkowej broni (a tylko udoskonalać sztuki już posiadane) i aktywować niższego poziomu trudności (ale OK, ten jest faktycznie niepotrzebny). Gorzej, że bez kamieni szlachetnych gra zmusza nas do ustawicznych przerw. Gniewać się nie gniewam, bo Fury w udany sposób adaptuje mechaniki Snipera: Elite (np. killcam, choć, oczywista, lekceważy niuanse w rodzaju wpływu wiatru na trajektorię pocisku). To dobra zabawka, ale warto jej poświęcić godzinkę czy dwie, a nie tydzień czy dwa. ***[Papkin]***

OCENA: **6+**

Z AKADEMII CD-ACTION



Fast Like a Fox

And, iOS | runner
darmowa (mikrotransakcje)

Fast Like a Fox od razu ujęło mnie systemem sterowania. **Polega na stukaniu palcami w tył telefonu** – im szybciej stukamy, tym szybciej biegniemy. I gdyby nie takie rozwiązanie, pewnie nigdy do tak prostego runnera bym się nie przekonał. Ot, biegniemy sobie liskiem, przeskakujemy dziury, zbieramy kwadraciki. Żeby zebrać je wszystkie, skakać trzeba z rozwagą: w miarę postępu w grze trasy się komplikują i zmienia się sceneria. Całość utrzymana została w uroczej stylistyce nawiązującej do origami. ***[saijodo]***

OCENA: **8**

Nintendo Badge Arcade

3DS | zręcznościowa | darmowa (mikrotransakcje)

Posłuchajcie dobrej rady: przed przeczytaniem tej recenzji usuńcie z 3DS-ów informacje o karcie kredytowej. Nintendo Badge Arcade – „gra", którą przecież z marszu powinniśmy potraktować jako agresywny skok na kasę – wciągnie was bardziej, niż będziecie skłonni przyznać. **To symulator automatów pełnych fantów**, w których klikamy raz, by wielkie mechaniczne ramię ruszyło w bok, i drugi raz, by opuściło się w dół i spróbowało coś złapać. Prawie jak te, które znamy ze świata rzeczywistego. Różnic jest kilka: po pierwsze do zdobycia są tu tylko ikonki (tytułowe „odznaki"), którymi przystroić da się menu 3DS-a (zajmują miejsca ikon z grami), a po drugie – o wiele łatwiej wygrać cokolwiek. Jeżeli macie dużo obrazków, możecie poukładać sobie nawet całe niby-levele z różnych gier (Mario, Box Boy i tak dalej), a ponadto niektóre z nich działają jak skróty do aplikacji. Kolejne próby złapania odznak są płatne, a niepokojąco charyzmatyczny królik, który oprowadza nas po swoim automatowym imperium, ma nadludzki dar przekonywania. Efekt jest taki, że teoretycznie nie musimy wydawać pieniędzy (raz na jakiś czas dostaje się darmowe próby), ale i tak to robimy, po czym musimy wyjaśniać przed towarzyszką/towarzyszem życia, dlaczego przetraciliśmy 24 złote na coś tak bezsensownego. Czytając ocenę poniżej, pamiętajcie, że sam siebie za nią nienawidzę. ***[spk]***

OCENA: **9**

Fantasy War Tactics

And, iOS | taktyczna
darmowa (mikrotransakcje)

Największy problem azjatyckich erpegów taktycznych – przynajmniej tych współczesnych – polega na skupianiu się na niewłaściwych elementach i ignorowaniu tego, za co świat pokochał Tactics Ogre, Final Fantasy Tactics, Fire Emblem czy Langrissera. Wychodzi się często z założenia, że podstawowy system walki wystarczy zalać atakami o różnych efektach. Brakuje scenariusza walki, ogólnego zamysłu twórców, jak każdy poziom ma przebiegać. Nie spodziewałem się więc, że z Fantasy War Tactics będzie lepiej – na pierwszy rzut oka wyglądało na kolejnego mobilnego taktyka. Tymczasem pomimo **braku wyrazistych postaci, nijakiej fabuły i uciążliwości sterowania** dotykiem (puknięcie w ekran = atak, bez dodatkowego puknięcia dla potwierdzenia) jest nieźle. Bo twórcy poświęcili chwilę, żeby zaprojektować każdy poziom. Bardzo mi miło. ***[spk]***

OCENA: **7+**

Z AKADEMII CD-ACTION

Dzik Challenge

And, iOS | zręcznościowa | darmowa

Kojarzycie „Blok Ekipę"? Oto gra, która udaje, że ma z nią wspólnego coś więcej niż tylko markę. Zasady są proste: przeciągamy palcem od piłki do ułożonego na ławce stosiku z puszek po piwie, a potem... po prostu patrzymy, co się stanie. Za zbicie specjalnych puszek otrzymamy dodatkowy lub mocniejszy rzut albo wysadzimy piramidkę. **Sterowanie jest nieprecyzyjne, a rzucona kulka najczęściej radośnie wylatuje w przestrzeń kosmiczną** bez względu na to, jak rzuciliśmy. Mimo to na dłuższe posiedzenia w WC – jak znalazł. ***[Auron25]***

OCENA: **5**

Afterland

And, iOS | karcianka
darmowa (mikrotransakcje)

Afterland zwróciło moją uwagę dopracowanym, przywodzącym na myśl twórczość Tima Burtona stylem graficznym, ale bardzo rozczarowało w kwestii rozgrywki. **To śliczna, ale pusta każualowa karcianka**, w której rola gracza sprowadza się do tworzenia talii – czyli de facto układania zdobywanych kart w odpowiednich rzędach – podczas gdy quasi-mecze przebiegają automatycznie. Gra nie zachęca zresztą nawet do kompletowania decka: podczas walki w trybie podróży zmusza do bezsensownego klikania co parę sekund, nie ma zróżnicowanych postaci, pozwala innym kraść graczowi specjalne klucze pod jego nieobecność i ze względu na wyczerpywanie się energii po jakimś czasie umożliwia już tylko krótkie sesje. Gdyby nie konieczność poznania gry pod kątem recenzji, rzuciłabym ją po kwadransie. *[9kier]*

OCENA: **4**

Magic: The Gathering – Puzzle Quest

iOS | strategiczna | darmowa (mikrotransakcje)

Zdumiewająco udane **połączenie słynnego układankowego RPG z magiczną karcianką**. Prosta mechanika Puzzle Questa bazująca na grupowaniu kolorowych klocków wspaniale harmonizuje tutaj z bogactwem i złożonością taktyk Magic: The Gathering. Są naturalnie zmiany – tutaj każdy z „magów" zbiera manę wszystkich pięciu kolorów, przy czym wciąż od jego specjalizacji zależy, jakich czarów i jednostek będzie mógł używać. W trakcie kampanii szybko też zaczyna przybywać kart do talii i konstruowanie jej zaczyna przypominać papierowy pierwowzór. I wreszcie ostatnia dobra wiadomość – Magic: The Gathering – Puzzle Quest to gra free-to-play, ale bardzo nieinwazyjna i pozwala nawet osiągnąć maksymalny 50 poziom postaci bez wydania ani złotówki. *[g.]*

OCENA: **9**

Grand Theft Auto: Liberty City Stories

And, iOS | akcja | ok. 21 zł

Jedna z mniej popularnych gier serii Grand Theft Auto, wydana pierwotnie na PSP i następnie poniewczasie na PS2, trafia po dekadzie z okładem na ekrany dotykowe. Przenosi nas do tytułowego Liberty City w wersji z GTA III, a więc dość archaicznej, i stawia w roli Toni Cipriniego – capo dona Leone. Z „trójki" zapamiętaliśmy go głównie za sprawą toksycznej mamuśki, jednak w grze okazuje się równie wprawny jak Claude. Mimo to Liberty City Stories to GTA sprzed dwóch generacji – w dodatku mobilne, a więc jeszcze prostsze. Dziś więc, w czasach GTA V i Online, **tytuł ten traktować należy tylko jako ciekawostkę ze średnio precyzyjnym sterowaniem** i sporymi wymaganiami – od iPhone'a 5 i iPada 4 w górę. Zamiast niego polecam San Andreas. *[g.]*

OCENA: **5**

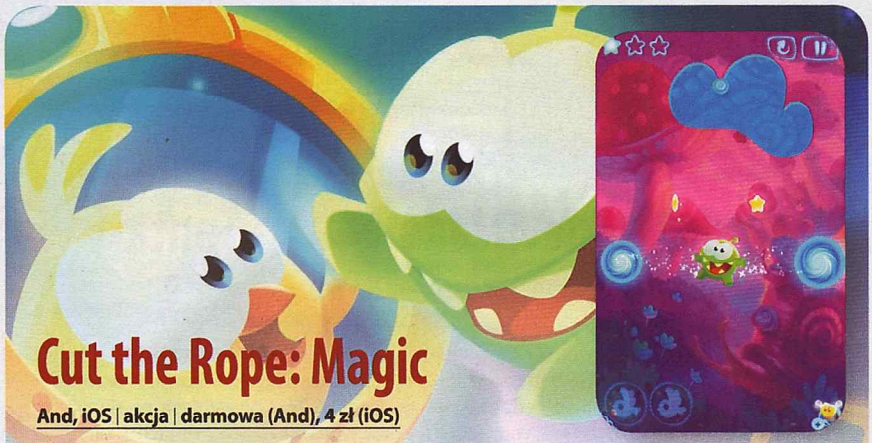
GRY MOBILNE

Badland 2

iOS | akcja | 85 zł

Pierwsza część jest jedną z najlepiej ocenianych gier na iOS-a i Androida, udowadniając, że mobilne gry 2D mogą wyglądać równie dobrze co tytuły tworzone od początku z myślą o konsolach. A „dwójka" jest jeszcze ładniejsza. „Przy okazji" zapewnia także większą radochę z grania, bo w przeciwieństwie do oryginału, w którym poruszało się wyłącznie w jedną stronę, tutaj szukając wyjścia z labiryntu, lata się we wszystkie cztery. I nie tylko lata (w stylu Flappy Birda: tapnięcie ekranu to ruch skrzydłami), lecz także toczy. I rozmnaża, i powiększa, i pomniejsza, i wpada w wielkie tryby, i poddaje wielkim dmuchawom... Autorzy mają od groma pomysłów, choć na razie brak jeszcze edytora i map tworzonych przez graczy, z których słynie „jedynka". **Ale jeśli chodzi o grywalność i jakość wykonania – mistrzostwo świata!** *[Al]*

OCENA: **9**



Cut the Rope: Magic

And, iOS | akcja | darmowa (And), 4 zł (iOS)

Zielona żaba Om Nom (na nasze – Mniam) powraca! I ma równie wielką ochotę na cukierki i gwiazdki co w poprzednich częściach. Powracają też pająki, a jeden z nich ma nie tylko wielki turban, ale także czarodziejską różdżkę, dzięki której cukierki i Mniam przeniesieni zostają w świat magii. Tak w każdym razie wygląda wstęp, którego rozwinięcie to na pierwszy rzut oka standardowe przecinanie lin, by Mniam mógł się stać jeszcze okrąglejszy. Co w tym magicznego? Otóż nasz bohater może się teraz zamieniać w inne stworzenia. Na przykład kurczaka, który potrafi latać. Albo rybę, która nurkuje. W sumie form jest sześć, ale to jeszcze nie wszystko, bo próbując nakarmić Mniama, trzeba uwzględnić nie tylko grawitację i magiczne podmuchy, ale także pająka-czarodzieja, który stara się przyciągnąć cukierka do siebie, czy prawo Archimedesa i jego konsekwencje. Ale bez obaw – ta gra polecana jest dla osobników w wieku od 3 lat, więc doktorat z fizyki nie jest do jej ukończenia niezbędny. No, chyba że chcesz ją wymaksować – wtedy zaczyna się albo ostre główkowanie, albo sięganie po podpowiedzi i wspomagacze, których szybko może zacząć brakować. Da się je rzecz jasna dokupić, ale jeśli się powstrzymać, gra jest albo całkiem darmowa (na Androidzie), albo niezwykle tania (na iOS-ie). A że **świetnej grywalności towarzyszy rewelacyjna oprawa**, nie ma się co zastanawiać, tylko pobierać, ewentualnie kupować! *[Al]*

OCENA: **9**

Mario & Luigi: Paper Jam Bros.

3DS | RPG | 130 zł

Wbrew narzekaniu niezorientowanych gry z Mario w nazwie bardzo rzadko można nazwać odcinaniem kuponów czy wydawaniem tej samej rzeczy po raz setny. Główna seria 2D nie ma w końcu wiele wspólnego z głównym cyklem 3D, a już tym bardziej ze sportówkami czy grami logicznymi. Jest jeden wyjątek – dwie serie, które wywodzą się niejako z Super Mario RPG ze SNES-a, a na przestrzeni lat zbliżyły się do siebie rozgrywką na tyle, że trudno powstrzymać się przed porównaniami. Chodzi o handheldowe odsłony Mario & Luigi oraz Paper Mario, które ostatnio także przeniosło się na 3DS-a. Obie polegają na mniej więcej tym samym – **to bardzo niepoważne erpegi z turowo-zręcznościowym systemem walki** oraz dialogami i motywami, których trudno spodziewać się po grze z infantylnym hydraulikiem. W ramach kreatywnego oszczędzania, które widać po kilku spośród najnowszych tytułów Nintendo, postanowiono skleić swojego Frankensteina z dwóch ostatnich odsłon obu serii: Mario & Luigi: Dream Team Bros. oraz Paper Mario: Sticker Star. I kiedy mówię o sklejaniu, mam na myśli nie tylko wykorzystywanie tych samych grafik czy systemów. Kawałki gameplayu przeplatają się i przekrzykują – obok siebie pojawiają się więc elementy PM oraz M&L. W przeciwieństwie do innych produktów nintendowego recyklingu (patrz: ostatnie spin-offy Animal Crossing), **Paper Jam Bros. ani przez chwilę nie sprawia wrażenia zrobionej na szybko półgry**. Poza tym setki gagów wynikających z zetknięcia postaci trójwymiarowych i ich papierowych, płaskich odpowiedników oraz tradycyjna dla obu serii samoświadomość nie pozwalają nie bawić się dobrze. Jak odcinać kupony – to tylko w takim stylu. ***[spk]***

OCENA: **8+**

Z AKADEMII CD-ACTION

QuickBoy

And, iOS | runner
darmowa (mikrotransakcje)

Ludzie zaszyli się w domach, bo po ulicach plączą się zombie. Dostarczasz paczki. I to biegiem. Poruszanie się utrudniają przeszkody terenowe – jedne można przeskoczyć, pod innymi trzeba się prześlizgnąć. Po drodze spotkasz zgniłków, których za dodatkowe punkty warto unieszkodliwić sprawnym skokiem na głowę (zombie, nie swoją). **Grafika jest ładna, rozgrywka szybka i przyjemna.** Jest też multi. Producent chwali się steampunkowym klimatem, ale mnie on jakoś umknął. ***[WhichWayDidHeGo]***

OCENA: **7**

SteamWorld Heist

3DS | turowy sidescroller | 56 zł

Studio wydaje grę. Gra okazuje się hitem. Studio robi sequel. Image & Form wydaje SteamWorld Dig. SteamWorld Dig okazuje się hitem. Co robi Image & Form? Coś zupełnie innego. Poprzednia (i pierwsza tak popularna) gra z uniwersum SteamWorld była platformówką, w której sterując robotem, schodziliśmy pod ziemię, by wydobywać surowce, wracaliśmy na powierzchnię, żeby wymieniać je na ekwipunek i ulepszenia, a potem wracaliśmy do kopalni. Tym razem szwedzkie studio wysłało nas dla odmiany w przestrzeń kosmiczną. Choć rzut kamery pozostał ten sam (od boku, jak w sidescrollowych platformówkach), gatunek zupełnie się zmienił. W grze dowodzimy grupą robotów i zwalczamy inne grupy robotów, tylko że złych. System walki, chociaż turowy, opiera się na naszej umiejętności korzystania z otoczenia – **kluczowym mechanizmem są rykoszety pocisków**. Nie bez znaczenia jest też różnorodność broni – w całej grze jest ich około setki. Image & Form, które już raz zaimponowało nam skakaniem i kopaniem w Digu, ponownie pokazuje, że przyjemność z używania podstawowych mechanizmów to już połowa sukcesu – strzelanie w Heist jest takie fajne, że nie znudziło mi się przez kilkanaście godzin, na które wystarcza kampania. Wracam więc do zabawy w New Game+. ***[spk]***

OCENA: **9**

Alpacalypse

And, iOS | akcja | darmowa (mikrotransakcje)

Tytuł, którego maskotką nie powinna być nieruchawa alpaka, ale toczący mobilny krwiobieg rak. Tapując po lewej, podnosimy/obniżamy łepek zwierzątka, tapując po prawej – strzelamy w głowy napierającej gawiedzi. Mimo paru power-upów (spowolnienie czasu, koleżanka lama, porywające niemilców UFO) tych kilka typów wrogów o różnych motorycznych dziwactwach ubija nas w parę sekund. Następnie wczytujemy się w reklamówkę lub oglądamy film, a gra prosi nas o rekomendacje na Twitterze czy Fejsie. Proszę bardzo: **#fuj**. ***[Papkin]***

OCENA: **2**

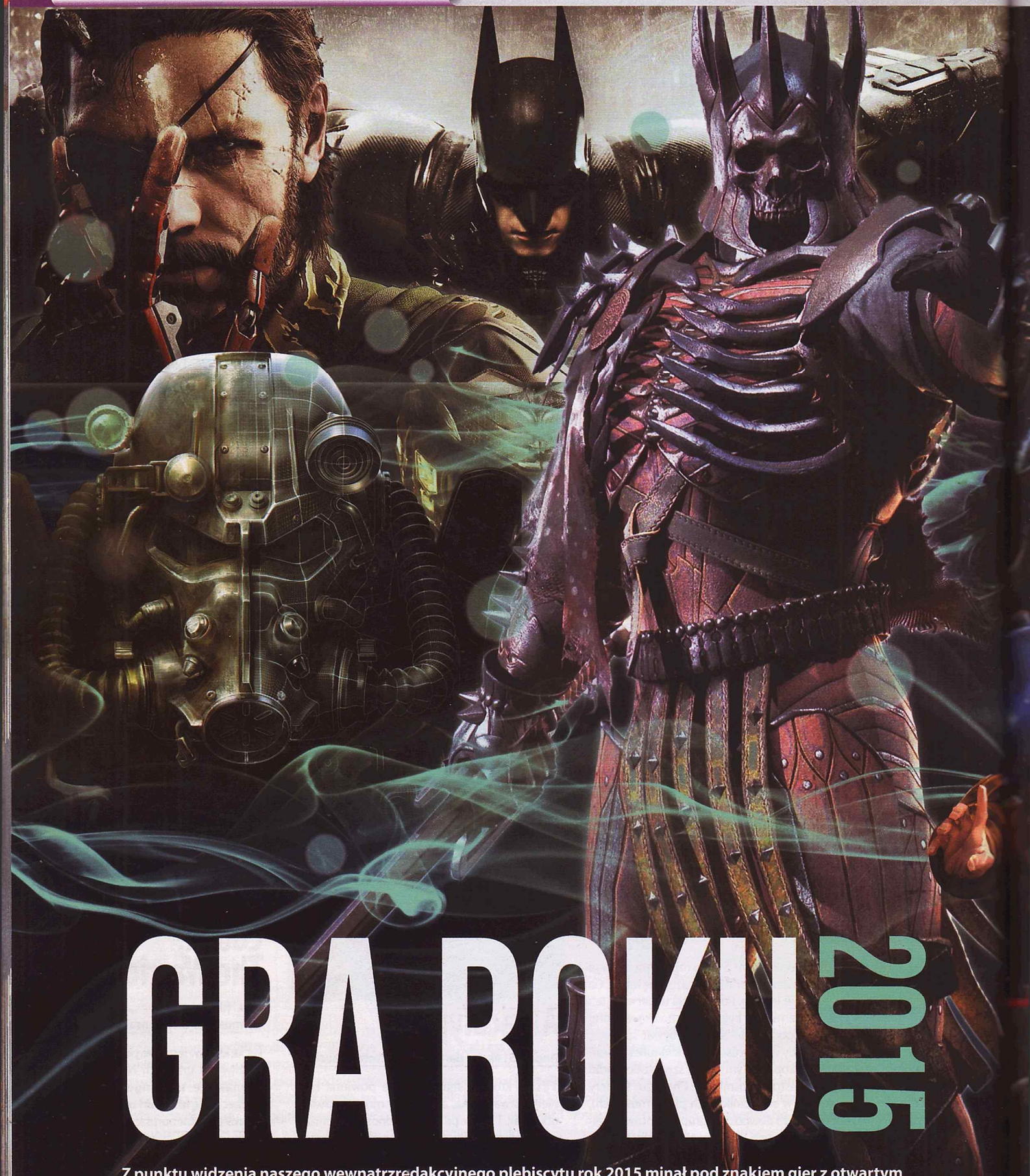
Z AKADEMII CD-ACTION

Codex: The Warrior

And | RPG
darmowa (mikrotransakcje)

RPG, które w teorii ma pokazać pełnię możliwości urządzeń Nvidia Shield. W praktyce to **dungeon crawler z przeciętną historią i okrojoną mechaniką**. Postać porusza się po lochach sama, graczowi pozostawiono walkę – która ogranicza się do stania w miejscu, klepania ataku lub umiejętności oraz trzech uników – plus średnio skutecznego bloku. Jedynym wyzwaniem jest dobranie obrony do ataku wroga. Ponadto zdarza się sporo błędów. Grafika ładna, ale to nie maksimum dla Shieldów. ***[Vithar]***

OCENA: **5**



GRA ROKU 2015

Z punktu widzenia naszego wewnątrzredakcyjnego plebiscytu rok 2015 minął pod znakiem gier z otwartym (wszech)światem. Pokochaliśmy wolność i swobodę spoglądania z góry na Los Santos, Harran, Afganistan, Gotham czy... cały Układ Słoneczny. Doceniliśmy znakomite historie opowiedziane przez scenarzystów – chwytające za serce, zmuszające do myślenia i te, przy których śmialiśmy się do rozpuku. Wskazaliśmy tytuły o znakomitej mechanice, fantastycznie zaprojektowane i, co najważniejsze, stale przyciągające na „jeszcze kilka minut". A po drugiej stronie barykady jak zwykle zaszyły się Growe Rozczarowania Roku. Ku przestrodze. Gotowi? W takim razie na miejscu 15. znalazło się...

15 HEROES OF THE STORM

PC | MOBA | BLIZZARD ENTERTAINMENT

Cursian: Zdecydowanie największe zaskoczenie tego roku. Gra Blizzarda pożarła mi masę czasu i nadal chętnie do niej wracam. To idealna propozycja dla ludzi takich jak ja, chcących się świetnie bawić, ale niemających ochoty na długie treningi i wykuwanie na blachę miliona możliwych buildów. Przystępna, przyjemna zabawa w gronie ulubionych bohaterów. BTW: Tassadar rządzi!

Monk: Zamiennik od Blizza przyniósł mi pocieszenie po dorocznym epizodzie psychotycznym z League of Legends. OK, też było toksycznie, ale przynajmniej nie gryzłem stale tej samej mapy i szybciej coś zaczynało się dziać. Szkoda tylko, że najwyraźniej na trzy Moby nie ma w Poważnym e-sporcie miejsca.

9kier: Blizzard przez długie miesiące pracował nad balansem, ale ostatecznie wyszła mu MOBA, w którą wprawdzie mogłabym grać bez zgrzytania zębami – bo ładne to, przyjazne i bardzo dobre technicznie – ale w którą grać nie mam ochoty. League of Legends na głowę bije HotS-a choćby projektami postaci, zresztą w moim serduszku jest mało miejsca i mieści się tam tylko jedna MOBA.

enki: MOBA to jeden z niewielu gatunków, w którym Blizzard nie zdobył pozycji lidera, ale to zupełnie nie odebrało mu animuszu. Podobają mi się jego eksperymenty z nietuzinkowymi postaciami pokroju Abathura, Czo'Gala, Zaginionych Wikingów czy Męcika. To takie laboratorium doświadczalne, z którego skorzysta, mam nadzieję, cały mobowy miot.

Al: Kiedyś powiedziałbym, że lepiej by było, gdyby Blizzard skupił się na WoW-ie, ale na to i tak już za późno. Niech więc rozwija HotS-a, bo 20 minut na walkę to dla mnie ideał.

14 CITIES SKYLINES

PC | EKONOMICZNA | COLOSSAL ORDER

enki: City builder marzeń. Powstał rzekomo długie lata po boomie na gry ekonomiczne, ale i tak zdołał zdobyć serca tych, którzy zamiast niszczyć wolą budować. I nakładać podatki. I wprowadzać nakazy i zakazy. I zalewać pół miasta poprzez zatamowanie biegu rzeki. I zastanawiać się, co zrobić z przepełnionymi cmentarzami. Cities: Skylines ma to wszystko, chodzi superpłynnie, obsługuje do miliona mieszkańców, a do tego jest jeszcze kilka miejsc, w których można grę znacznie ulepszyć.

Mac Abra: Dziwnie mi się w to grało – przez dwa tygodnie nie mogłem się oderwać, a potem nagle jakoś, z dnia na dzień, mi przeszło. Na razie. Ale uważam, że warto dać jej szansę – i zamierzam do niej w jakimś martwym sezonie growym powrócić.

Al: SimCity XXI wieku. Gdybym miał więcej czasu, to... i tak więcej latałbym w Elite. Albo czołgał się w Czołgach.

spikain

W 2015 przeprowadziłem się do Wrocławia, żeby CD-Action było bliskie nie tylko memu sercu, ale i reszcie organów. W związku z tym ostatnio więcej pracuję, ale mniej gram. Na szczęście (?) miniony rok był pod względem interesujących mnie gier wyjątkowo słabiutki. Między innymi dlatego, że połowa tytułów, które miały się już ukazać, została przełożona na 2016. Nie żebym narzekał – w podróżach między domem a redakcją czas umilał mi 3DS (szacunek dla Box Boya i Picross e6!), a w domu miałem w co grać na kombosie PC + Wii U. Skoro mowa o tym ostatnim – mimo słabszego roku wciąż ma najlepsze ekskluziwy wśród stacjonarek. Dobrze, że do PS4 dorzucono fajne centrum multimedialne, które można sprząc z pecetem (streamowanie .mkv przez sieć <3), bo inaczej konsolę Sony całkiem zasłoniłby kurz. Vita zaś... służy mi głównie do testowania, ile wytrzymuje w trybie spoczynku. Bardzo imponujące osiągi. Przez cały 2015 podziwiałem, jak długo można na niej nie grać.

GROMOWE ROZCZAROWANIE ROKU

10 HATRED

PC | AKCJA | DESTRUCTIVE CREATIONS

Papkin: A, faktycznie, było coś takiego. Znamienne, że nawet nie pojawiło się na pierwszej wersji naszej listy... Hatred to taki wykreowany przez media pistolet, który po bliższym spojrzeniu okazuje się odpustową zabawką na kapiszony. Nawet można się nią pobawić, ale szybko rzuci się cholerstwo w kąt i zapomni o nim aż do świątecznych porządków.

enki: Z dużej (g*wno)burzy mały deszcz. Największe zasługi Hatred wynikają ze sprowokowania ogólnobranżowej dyskusji na temat etyki i granic dobrego smaku w grach jeszcze przed premierą. Potem okazało się, że w sumie nie warto było.

gem: Wiele hałasu o kompletnie nic.

Smuggler: Hatred, czyli opowieść o tym, że hype to za mało.

CormaC: A zdążyłem już o tym paskudztwie zapomnieć... Dzięki. :/

13

GRAND THEFT AUTO V PC

PC, PS3, PS4, X360, XBO | AKCJA | ROCKSTAR NORTH

Papkin: Zdania nie zmienię: to wciąż pierwszorzędny, pęczniejący zawartością sandbox, którego bardzo chciałyby podrobić i EA, i Ubi. Ale już dwa lata temu gra zahaczała potylicą o szklany sufit i nagradzanie graficznych szlifów tego GTA IV-bis dychą uważam za nieuprawnione.

9kier: Tak czekałam na wersję pecetową, a kiedy przyszło co do czego, okazało się, że chyba zwyczajnie nie lubię jeździć po mieście, bo po zaledwie paru godzinach pożegnałam się z Los Santos.

MQc: Przednia gra, którą przeniesiono na PC bez popełniania karygodnych błędów z przeszłości. Co prawda ukończyłem ją dwa razy (na PS3 i PS4), więc trzeci już sobie odpuściłem, ale i tak mnie wciągnęła na kilka dobrych godzin.

gem: Dycha dla Grand Theft Auto PC należy się choćby za Online, które w tej wersji po prostu nie ma sobie równych.

Krigore: W innym wszechświecie, w takim, gdzie mam dużo czasu, wierzę, że pograłbym w to w sieci i się bawił wyśmienicie. A tak niestety przygodę skończyłem na singlu. I dalej jest to jedna z najlepszych gier tego roku. Grzech nie spróbować.

Cross: Cieszę się, że przyznajemy w tym roku, że GTA V jest słabsze od Splatoona i Undertale'a! :^)

CormaC: Tylko dlatego, że to już trzecia edycja GTA V. :P

Al: Jak będzie słabsze od Splatoona V, to pogadamy. Albo jak będzie w niego grało więcej osób niż w GTA V Online.

Cross

Gdzie są Bloodborne i Call of Duty: Black Ops III? :(

To znaczy, chwila, muszę dbać o pozycję gościa od niszówek.

Gdzie są Monster Hunter 4 Ultimate i Under Night In-Birth Exe: Late? :(

(Problem z tymi dwiema grami jest taki, że się w nich zakochałem, ale nie miałem na nie zupełnie czasu. Może nadrobię to jakoś w 2016 roku...)

12

SOMA

PC, PS4 | PRZYGODOWA/HORROR | FRICTIONAL GAMES

enki: Fantastyczne science fiction, jedna z zaledwie kilku ciekawych interaktywnych opowieści w tym roku, no i coś dla tych, którzy lubią kulić się w kącie, mając nadzieję, że TO go nie zauważy i sobie pójdzie. Najlepsza gra, pod której recenzją w tajemniczych okolicznościach zniknęła ksywka recenzenta!

9kier: Po ochach i achach enkiego wybrałam się z Somą w podróż i zatrzymałam się gdzieś w połowie. Przynajmniej na razie to dla mnie taki niskobudżetowy Obcy, tyle że bez akcji, i choć naprawdę chciałabym go skończyć, każdego dnia spada coraz niżej na liście moich priorytetów. Było to dość przyjemne, dopóki grałam, ale wiecie, co się dzieje, kiedy się grę odłoży na dłużej. Cholera, szkoda, że tak się łatwo dała odłożyć.

Smuggler: Podjarałem się recką enkiego, zagrałem... i było warto. Ma klimat, który lubię.

Monk (l. 26): Boję się powolnej śmierci w całkowitej samotności. Po obejrzeniu nagrania z ostatniego zejścia w głębiny Davida Shawa do tego strachu dołączyła obawa przed zgonem pod wodą, więc dzięki Somie poczułem się, jakby jakiś psychol przygotował tę grę akurat dla mnie. Brr.

Al: Zapowiedziano System Shocka 3! Ale zanim z Sevastopola wylecę na randkę z Shodan, Soma będzie w sam raz.

GROWE ROZCZAROWANIE ROKU

09

RAVEN'S CRY

PC | RPG/AKCJA | REALITY PUMP

Cursian: Nie mam bladego pojęcia dlaczego, ale naprawdę wierzyłem w ten tytuł. Perspektywa zanurzenia się w krwawy, brutalny świat „prawdziwych" piratów wydawała się diabelnie pociągająca. Ech, gdyby wzięli się do tego goście z talentem (i budżetem) magików od AC IV: Black Flag...

CormaC: Kruk płakał, jak w to grał.

gem: Moje pytanie brzmi: gdzie jest, do czorta, Black Flag 2?!

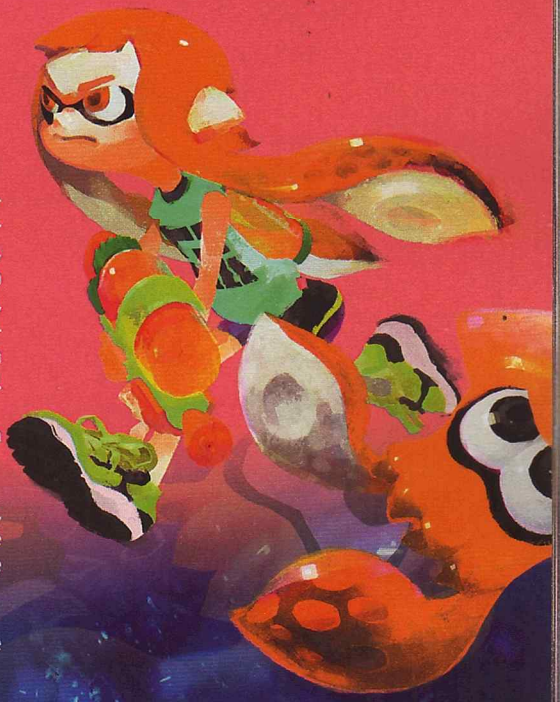
Cursian

Wiele osób ma krytyczny stosunek do growych wydarzeń tego roku, ale z perspektywy miłośnika RPG-ów należy uznać go za nad wyraz udany. Genialny Wiedźmin 3 i równie dobre Serca z kamienia, nieco bardziej kontrowersyjny Fallout 4 i ukryte w cieniu wielkiej dwójki Pillars of Eternity to naprawdę solidna dawka pozytywnych wrażeń. Żałuję tylko, że Daedalic skiepściło Blackguards 2, bo „jedynka" naprawdę mogła się podobać. Boli mnie również kierunek, w jakim w tym roku poszedł World of Warcraft. Wydane pod koniec 2014 Warlords of Draenor zapowiadało się rewelacyjnie (fabułę pomijam, bo jej autorzy już dawno rozstali się ze zdrowym rozsądkiem), ale nudny, odtwórczy content raidowy i mało użyteczne w dłuższej pespektywie garnizony skutecznie odebrały mi chęć do gry. Sądząc po wciąż malejącej liczbie subskrybentów, nie tylko mnie...

SPLATOON

10 EX AEQUO

WII U | AKCJA | NINTENDO



spikain: Tak, to kolejna z tych stu gier, „dla których warto mieć Wii U, ale nikt nie ma, bo nie ma na to gier". W recenzji wystawiłem Splatoon 7+ i dopisałem, żeby po koniecznych aktualizacjach zmienić sobie ocenę na 9+. Aktualizacje się odbyły i teraz tytuł ten rzeczywiście w pełni zasługuje na prawie dziesiątkę. Ba, Nintendo do teraz dodaje regularnie nową zawartość. Nie dziwię się zupełnie, że zdobywa za to nagrody „shootera roku" na całym świecie. I mam trochę wyrzuty sumienia, że nie maniaczę w to już tak dużo jak kilka miesięcy temu.

Cross: Jeśli grać w jakiś konsolowy shooter z roku Pańskiego 2015, to albo w Black Ops III, albo w Splatoona. Hit Treyarch to jednak „tylko" ewolucja, a Splatoon to rewolucja – młode pokolenie Nintendo aplikujące nauki mentorów do niezbadanego przez ojców Mario gatunku strzelanin. Efekt jest wybuchowy – estetyka godna Segi za czasów Jet Set Radio (równie spójny i ciekawy, co piękny świat oraz ścieżka dźwiękowa roku) i mechanika godna miana natychmiastowego klasyka. Ciągła walka o każdy centymetr terenu, możliwość chowania się w ścianach i podłogach otwierająca całe spektrum nowych taktycznych opcji, niesamowita różnorodność broni i umiejętności specjalnych. Coś wyjątkowego i kolejny exclusive, dla którego kombo PC + Wii U to wciąż znakomity pomysł.

enki: Ale to jest na Wii U, a nikt go nie ma, bo nie ma na to gier. :(

Al: Nie no, są. Dwie. Może. Tyle że nikt ich nie zna, bo nawet XBO sprzedało się już w większej liczbie egzemplarzy niż Wii U, które przecież pojawiło się jako pierwsze.

Cross: Tyle że jeśli ktoś ma PC, ani PS4, ani XBO nie mają mu do zaoferowania połowy tego co Wii U.

ORI AND THE BLIND FOREST

10 EX AEQUO

PC, XBO | PLATFORMOWA | MOON STUDIOS

9kier: Nie interesują mnie platformówki, więc siłą rzeczy nie znam się kompletnie na trendach w gatunku, ale Ori and the Blind Forest to dla mnie wyznacznik platformówki idealnej. Usiadłam do niej bez oczekiwań, a porwała mnie świetnym projektem map, dopasowanym zresztą do niesamowicie satysfakcjonującego systemu rozwoju postaci, a także magiczno-baśniową oprawą audiowizualną. W tej chwili mam na liczniku 17 godzin rozłożonych na dwa podejścia i jeszcze jej nie skończyłam, ale dałam jej w tym zestawieniu najwyższą ocenę. Jest jednocześnie relaksująca i wymagająca, a gdy zaczynałam od zera, w ogóle mi się nie dłużyło, choć w innej platformówce najpewniej umarłabym z nudów. Fantastyczna rzecz.

Papkin: Zaczyna się jak „Odlot" Disneya, ale poziom trudności nie pozostawia złudzeń: to rasowy bad trip! Co nie zmienia faktu, że zdarzyła się w tym roku lepsza metroidvania. Chyba to nie las okazał się ślepy...

gem: Najmilsza niespodzianka ubiegłego roku. Miejsce na dysku mojego XBO ma na zawsze.

Al: To jest nawet na smartfonach – równie dobre!

Smuggler

Wiedziałem, że 2015 będzie udany, bo wierzyłem w sukces Wiedźmina 3. Dość powiedzieć, że to dla mnie najlepsza gra (tzn. oceniając ilość emocji i zaangażowania w nią) od czasu Mass Effecta 3 w 2012. A jednocześnie pewny kandydat do podium w kategorii Pięć Gier Mojego Życia. Już to by przecież wystarczyło, bym rok 2015 zapisał w swoim pamiętniczku jako „cholernie udany". A przecież poza W3 trafiło się kilka naprawdę dobrych gier. Oczywiście, żeby nie było za pięknie, to srodze rozczarował mnie Fallout (miałem wobec niego oczekiwania na miarę Dzikiego Gonu) oraz znudził najnowszy CoD (im dalej od II wojny, tym bardziej gra traci pazur). Żeby takie lata trafiały mi się częściej...

GROMKIE ROZCZAROWANIE ROKU

08

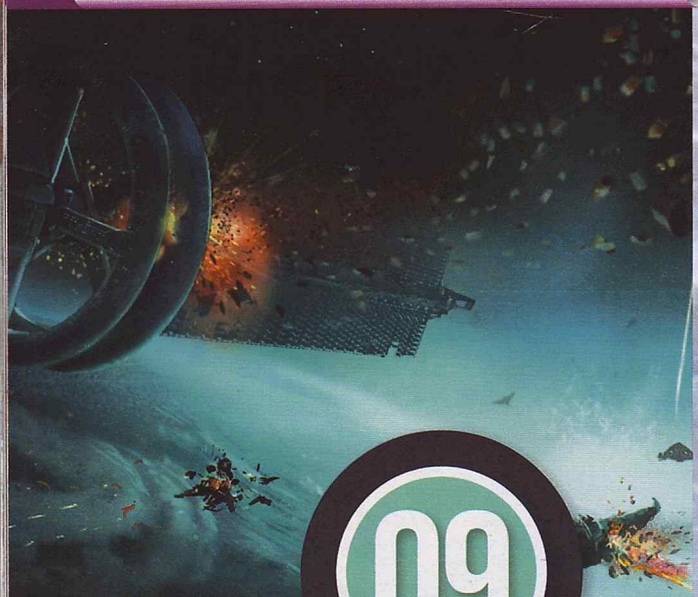
ARMIKROG

PC | PRZYGODOWA | PENCIL TEST STUDIOS

Papkin: Dojmująco żadna gra, która próbuje przyciągnąć staroszkolnym sznytem, jednocześnie cytując z klasyki te najgorsze ustępy. Ponieważ są w redakcji jej zwolennicy: stawiam wam niniejszym wyzwanie. Opowiedzcie mi choć jeden dowcip, jaki z niej zapamiętamy, wskażcie choć jedną zagadkę, jakiej nie skopiowano z Neverhooda, opiszcie postacie (wszystkie trzy) choć dwoma przymiotnikami na łebka. Smutny, testujący niemal wyłącznie spostrzegawczość, przygodowy relikt.

Smuggler: Z sentymentu do Neverhooda próbowałem zagrać... I to był kiepski pomysł. Pograłem godzinę i stwierdziłem, że jest tyle lepszych sposobów trwonienia weekendu. Na przykład mycie okien. Niby jest tam jakiś klimacik „dawnych czasów", ale to zdecydowanie za mało, by mnie zauroczyć.

Cross: Urocza płyta muzyczna dołączona do koszmarnego „powrotu legendy". Styl graficzny i animacja znacznie gorsze niż 19 lat temu? Zabugowanie godne early accessa? Menusy wyglądające jak domyślne schematy z Unity? Fabuła i żarty znacznie bardziej infantylne niż w Neverhoodzie – grze, której fani (i sponsorzy Armikroga) to już stare konie? Wolę wrócić do Skullmonkeys.



09

ELITE DANGEROUS

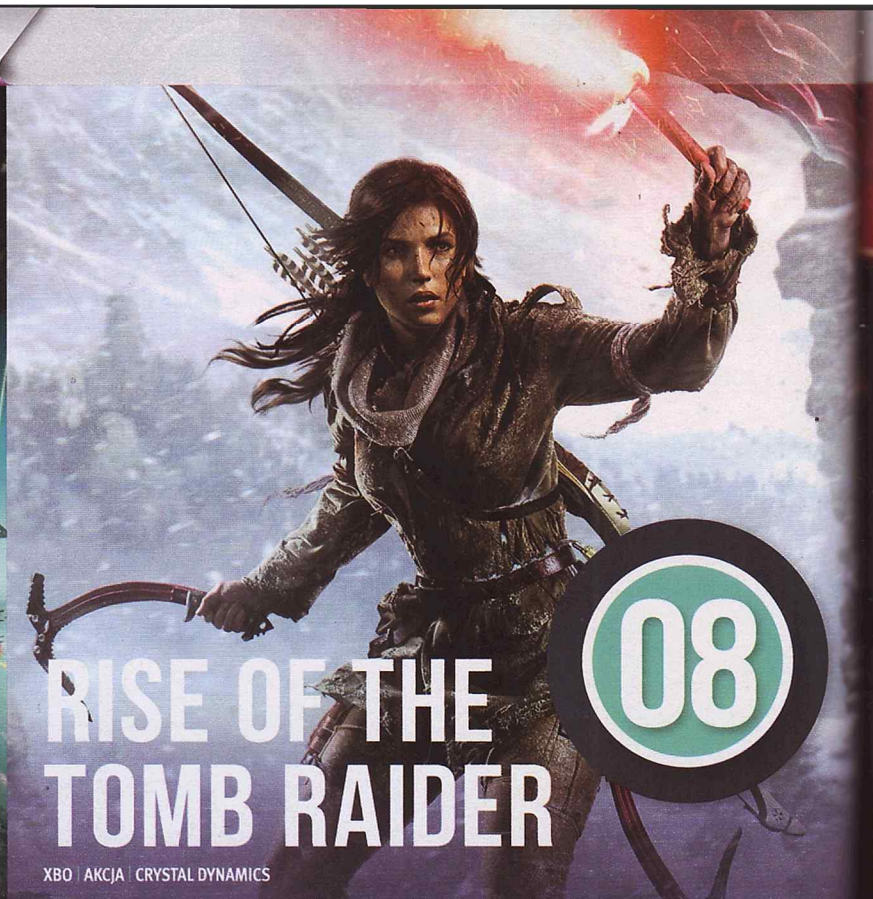
PC | SPACE SIM | FRONTIER DEVELOPMENTS

enki: Ta gra przerosła wszelkie moje oczekiwania, wsysając mnie i przypominając o sobie przez całą pierwszą połowę roku. Urzeka relatywnym kosmicznym pięknem, imponuje rozmiarem galaktyki, pozwala zaznać prawdziwej swobody, handlować niewolnikami i powoli, powoli ciułać na coraz to lepsze statki. No i interfejs w kokpicie – pierwsza klasa. Star Citizen będzie miał wysoki próg do przeskoczenia.

gem: Gdybym był młodszy o jakieś 20 lat (czytaj: nie miałbym życia poza komputerem), grałbym bez wytchnienia. Ciekawe, jak wpisany w nią nołlajfizm sprawdzi się na konsolach.

Krigore: Siedziałem przy tym dwa razy – raz z wolantem w łapie, drugi raz z Oculusem na głowie. Za każdym razem wrażenia niesamowite, więc dodałem do obserwowanych na Steamie i czekam na promocję. To gra, ale i pewnego rodzaju zjawisko na skalę galaktyki.

AI: Ostatnio po paru miesiącach do niej wróciłem i... ale to się zmieniło! Na lepsze! Kurczę, znowu szukam taniego zestawu z przepustnicą i dodatkowych źródeł finansowania, bo raz, że Oculus kosztuje, dwa, że prócz niego będę jeszcze musiał kupić GTX-a 980, którego zalecają do Elite w VR. Na razie wystarcza jednak mysz, i tak Pyton rządzi!



08

RISE OF THE TOMB RAIDER

XBO | AKCJA | CRYSTAL DYNAMICS

MQc: Nie rozumiem, czemu Uncharted zwykle zbiera bardziej pozytywne oceny. Lara jest w życiowej formie – jest ciągle piękna i wysportowana, a to, czego potrafi dokonać z łukiem, to radość nie tylko dla oczu, ale i wszystkich ośrodków w mózgu odpowiadających za przyjemność. Jestem pewien, że znajdzie się też na mojej przyszłorocznej liście najlepszych tytułów – po tym, jak wyjdzie jeszcze na PC i PS4.

Papkin: To ta gra o „Śmierci i dziewczynie"? Ta z eksplodującymi kurczakami i wymierzonym we wszystkich (poza gemem) embargo? Dziękuję, postoję jeszcze przez kilka miesięcy.

gem: Zawiść przez cię przemawia, Papkinie. I zawód, że tym razem Lara wybrała eksbokserów. Ale nie turbuj się – już wkrótce także tobie dane będzie poznać ją bliżej. Wtedy docenisz jej klasę i formę.

enki: I o tych eksbokserów się tutaj rozchodzi. Chętnie bym zabrał pannę Croft na drugi morderczy wypad w góry i okolice po nader sympatycznej wycieczce na wcale-nie-bezludną wyspę w „jedynce". Ale nie, bo exclusive. Nie wiem, ile Crystal Dynamics zarabia na dealu z Microsoftem, ale żadne pieniądze nie zastąpią uznania wszystkich fanów grania, niezależnie od platformy, na której grają.

AI: Grałbym, gdybym miał konsolę, ale do tej pory żaden exclusive mnie do zakupu ani XBO, ani PS4 nie skusił. Poczekam, aż wyjdzie na PC.

Monk

Niemało klikałem – i klikam nadal, bo stos sromoty poważnie w tym roku urósł – w tytułach, które nie zostały ujęte w naszym opiniotwórczym zestawieniu. Dopieszczone Divinity i Wasteland 2 czy rozszerzenie drugiego Guild Wars, które odnowiło chorobliwy nawyk codziennego logowania w jakimś MMO, stoją jednak niżej w hierarchii od łechczącego dumę narodową wysypu rodzimych tytułów. I nie myślę tu tylko o pewnym chędogim erpegu, ale też np. o Kholacie z jego zawodzącym wiatrem i skrzypiącym śniegiem. Czekam, aż będę mógł ograć coś takiego na Oculusie, PlayStation VR albo HTC Vive – nie wiem, ile osób zdecyduje się na codzienne granie z ksenomorfem na twarzy, ale w tym roku najpilniej wypatruję właśnie konsumenckich wersji sprzętu VR. A jeśli stworzone dla nich tytuły typu EVE Valkyrie i Star Citizen (mhm) nie wypalą, to zawsze pozostają Overwatch i nowy Torment.

GROMKIE ROZCZAROWANIE ROKU

07

THE ORDER 1886

PS4 | AKCJA | READY AT DAWN

MQc: Gdy się zapowiada jedno, a później pokazuje drugie, to nic dziwnego, że ludzie są rozczarowani. Sony pokazywało na początku cuda związane z fizyką, by później ją z gry usunąć. Został sztampowy shooter – ładny, ale do zapomnienia w trzy minuty po pojawieniu się napisów końcowych.

Monk: A podobno to Xbox One miał służyć tłustym Amerykanom do oglądania ładnie wyglądających seriali. Kappa.

gem: To pierwsza gra na PlayStation 4, którą można zobaczyć także na PC i XBO (YT).

Krigore: Przeszedłem z przyjemnością. Może trochę za krótkie, ale nie żałuję ani sekundy. Walcie się, wy wszyscy narzekający! ;)

AI: Gdybyś ją jeszcze do tego kupił, a nie dostał, to to „walcie się" miałoby jakiekolwiek znaczenie. Ech, a pomyśleć, że swego czasu był to jeden z tytułów, dla których miałem kupić PS4...

Cross: Uroczo jest patrzeć, jak ktoś zapowiada „doskonały film, tyle że interaktywny", a potem próbuje wepchnąć ci zbiór cutscenek wyreżyserowanych na poziomie kogoś wywalonego z filmówki po trzech dniach. Wnioskuję o zakaz publikowania jakichkolwiek produkcji, które nieironicznie korzystają z dialogów typu „wiedziałem, że wrócisz... bracie" lub „ty i ja wcale się tak bardzo nie różnimy".

07 PILLARS OF ETERNITY

PC | RPG | OBSIDIAN ENTERTAINMENT

Papkin: Rolplej nie tak epicki jak Wrota Baldura, ale za to idealnie skrojony pod komputery (czyt. niecierpiący na fantomowe bóle po „papierowych" systemach). Nie wszystko udało się na piątkę (że tylko wspomnę niezbyt udane zarządzanie zamkiem i niezbyt wymagający finał), ale PoE osiągnęło dużo więcej niźli plan minimum (a więc: zacytowanie kilku klasyków z Infinity Engine). Obsidian dotarł do gawiedzi (500 tys. sprzedanych egzemplarzy) i wzniósł fabularne Filary, na których da się oprzeć dużą serię.

9kier: Zatrzymałam się gdzieś w połowie i nie wykluczam, że prędzej czy później usiądę do niej ponownie. Najpewniej wtedy, kiedy Obsidian wreszcie się przełamie i zaimplementuje w grze kooperację, bo to ona stanowi dla mnie sens grania w tytuły balduropodobne.

Mac Abra: Z jednej strony trochę męczące są te staroszkolne rozwiązania, ale z drugiej – bardzo grywalne. Jedna z milszych niespodzianek w 2015.

Cursian: Uwielbiam tę grę za niesamowity baldurowy klimat i wzorowo zaprojektowane walki. Nie wiem tylko, kto wpadł na pomysł, by budować fabułę wokół nikomu nieznanych bogów. Podobna zagrywka sprawdza się wyłącznie w przypadku starszych, powszechnie znanych uniwersów – żaden miłośnik D&D nie powie przecież, że Tempus i Lolth są dla niego zlepkiem przypadkowych liter, a do tego poziomu sprowadzają się przecież Hylea, Galawain i reszta paczki.

Monk: Pillarsy potwierdziły, że Kickstarter się przydaje, intrygujący fabularnie i głęboki mechanicznie erpeg nie musi być indyczym ekscesem, a Obsidian ma to, czego brakuje dwóm innym erpegowym developerom na literkę „B" (w tym możliwość wydawania tytułów bez szeregu DLC). Przyznaję Moncze GOTY, bo Wiedźmin 3 i tak obejdzie się bez tego prestiżowego wyróżnienia.

Al: Dobre, dobre, ale wyrosłem. Kiedyś takie rozwiązania mnie bawiły, teraz wolę prowadzić rozmowy i widzieć, co w tym czasie robi rozmówca, niźli o tym czytać... Innymi słowy niech Obsidian zrobi następnego Fallouta, będę ich nosił na rękach!

Smuggler: Solidny filar, na którym można wesprzeć swoją wiarę w rozsądek graczy, którzy docenili i wsparli tę tak ponoć odstającą od dzisiejszych standardów produkcję. Takoż dowód, że można za nie za wielkie w sumie pieniądze zrobić grę, która wciągnie nie gorzej niż niejeden blockbuster.

Cross: Dla mnie jednak mały zawód – sam jestem zdziwiony, że w 2015 mimo niższego budżetu znacznie bardziej podeszły mi Age of Decadence i Underrail, ale cóż. Konstrukcja świata była zbyt – z braku lepszego słowa – „wikipedyczna", a system walki wymagał więcej micromanagementu niż strategii. Aha, Obsidian – błagam, dajcie mi następnym razem opcję wyłączenia koszmarnie nudnych opowiadań fanów z Kickstartera.

06 DYING LIGHT

PC, PS4, XBO | AKCJA | TECHLAND

Papkin: FPS, jaki należy docenić nie tylko przez wzgląd na lokalny patriotyzm. Pod kilkoma względami – kontynuacja dawno obranego kursu (patrz: crafting i fizyczność starć), który w zestawie z parkourową eksploracją i pierwszorzędną oprawą winduje Techland na gamedevowy Mont Blanc. Acz nie potrafię sobie wyobrazić, gdzie wypadałoby zutylizować jego obrzydliwie żaden scenariusz. No, może w Berlinie.

Monk: Moja przygoda z parkourem zaczęła się rok temu, gdy we Frankfurcie am Main wpadł na mnie biegający po gzymsach Niemiec. Następne było Dying Light, które swobodą eksploracji (i nocnymi etapami) przekonało mnie do zaakceptowania obecności zombiaków. Boję się myśleć, co będzie dalej.

MQc: Bez cienia wątpliwości druga najlepsza polska gra ostatnich lat i najlepsza parkourowa skakanka wszech czasów. Niestety nie wciągnęła mnie nawet w maleńkiej części tak jak niegdyś Dead Island, ale i tak grało mi się świetnie.

enki: Nie dałem rady się w to wkręcić, i to po długich, upojnych seansach z obiema częściami Dead Island przed laty. Tu obietnica otwartości pięknie animowanego świata rozbiła się dla mnie o rzeczywistość złożoną z muru niemrawych zombiaków, które nie pozwalały mi cieszyć się w Harran ani prawdziwą wolnością, ani rozpasaną siekaniną.

CormaC: Znakomita gra, która miała tego pecha, że wyszła w tym samym roku co Dziki Gon. Obiecuję sobie, że jeszcze wrócę do Harran, z którego wyrwał mnie Wiedźmin.

Krigore: Zaszczytne drugie miejsce w kategorii Gra roku – w końcu wciągnęła mnie na tyle, że ją na PS4 splatynowałem. Cudna gra.

Krigore

Jestem złośliwym starym trollem i cieszę się, że Bethesda i BioWare dostały od Wiedźmina 3 taką fangę w nos, że pewnie ktoś tam zaczął się nawet bać o stanowiska. Dobrze to rokuje dla przyszłych gier tych producentów. Bardzo pozytywnie przyjąłem Dying Lighta – to gra, która zaskoczyła mnie wolnością i dobrą akcją. Moim dżokerem jest jednak... CS:GO, który ostatecznie pogrzebał w moich oczach serię Battlefield. Powiedzmy sobie szczerze: Dice tak zakopał się w rojeniach na temat własnej genialności, że gdzieś w najwyższych kręgach EA zapewne już rozważana jest opcja odstrzału. Tym razem płakał nie będę. Inna sprawa, że fakt jarania się starą grą pokazuje, że w kwestii shooterów w tym roku nie działo się nic ciekawego. Oby kolejny był lepszy!

GROMKIE ROZCZAROWANIE ROKU

06 BATTLEFIELD HARDLINE

PC, PS4, XBO | FPS | VISCERAL GAMES

enki: Czarno widzę dalszą współpracę Visceral z DICE w ramach tworzenia kolejnych Battlefieldów, a zwłaszcza w klimatach innych niż czysto militarne. Kilka ciekawych pomysłów Hardline'a nie wystarczyło do porwania społeczności zniechęconej pomysłami zdecydowanie nieciekawymi. Ale forfitery fajne.

gem: Zachowania autoagresywne Electronic Arts, które konsekwentnie zarzyna swoje największe marki, nie tyle dziwią, co przerażają.

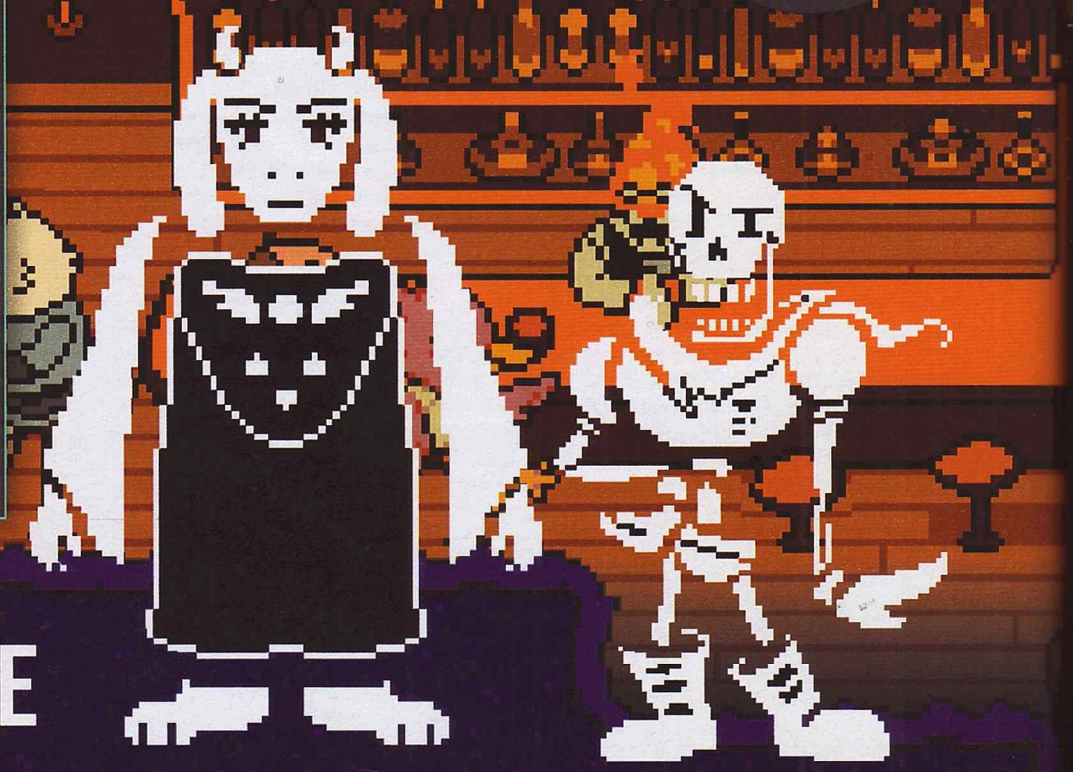
Cross: Istnienie tej gry jest usprawiedliwione sceną, w której bohater mówi „Freeze?".

Al: Pomysł na kolejną część cyklu: bierzemy nazwę „Battlefield" i robimy... a niech będzie, że symulator farmy. Ja rozumiem, nie chciano konkurencji dla Battlefronta, ale on nie jest przecież konkurencją dla Battlefielda 4!

05

9kier

Głosując na moje ulubione gry tego roku (na kartce, bo wiadomo, że papier jest ekstra), co chwilę skreślałam cyferki, bo nie mogłam się zdecydować, czy coś zasługuje na siódme, czy ósme miejsce. Śmieszne jest to, że na mojej liście pojawiły się w zasadzie same indyczki, które nie miały szans znaleźć się w zwycięskiej piętnastce. I rzeczywiście, z moich typów na listę załapała się jedynie platformówka Ori and the Blind Forest. Jeszcze śmieszniejsze jest to, że aż dwie z dziesięciu gier, które podobały mi się najbardziej, nie doczekają happy endu. Serwery Infinite Crisis zostały zamknięte – gra utrzymała się na rynku krócej, niż trwała beta – a na podobnej drodze jest Scrolls Mojanga, bo karcianka już teraz nie jest wspierana i po 1 lipca prawdopodobnie zostanie całkiem wycofana. Cóż, podobnie było w zeszłym roku z WildStarem, który musiał się ratować przejściem na model free-to-play, więc być może nie powinnam wystawiać wysokich ocen, bo przynoszę grom pecha.



UNDERTALE

PC | RPG | TOBY FOX

Papkin: Minimalistyczny jRPG Toby'ego Foksa to rzadki przypadek scenariusza, który potrafi i zmęczyć przeponę, i zwilżyć oczy, w dodatku gra nienachalnie burzy czwartą ścianę i pęcznieje od nawiązań do klasyki gatunku. Niuansów tu tyle, że faktycznie opłaca się ją ukończyć nawet trzykrotnie, a i widok Crossa (dla którego shmupy to przecież nie pierwszyzna) ocierającego spocone czoło przy sekwencjach walk z Asgorem i Undyne budzi uznanie. Po mojemu frykas nad frykasy i złoty medalista ubiegłorocznego wyścigu o rząd dusz.

Cross: Czoło było spocone tylko dlatego, że byłem przeziębiony. Gra jest jako shmup znacznie bardziej kreatywna niż trudna, ale przez to ma szansę znaleźć gatunkowi nowych fanów – prędzej załapią urok omijania pocisków przy stosownym tle fabularnym niż bez niego. Zwłaszcza że rzeczone tło potrafi tak samo skutecznie grać na emocjach, co reagować na wybory gracza zarówno wewnątrz gry, jak i poza nią. Serio, takiej skali reaktywności nie znajdziecie nigdzie poza gatunkiem cRPG – każda gra, w której ładowanie sejwa i usuwanie sejwów wpływa na świat gry i jego uroczych mieszkańców, zasługuje na mój szacunek. Pozycja obowiązkowa dla fanów nowej fali kreskówek z Cartoon Network i okolic.

9kier: Chciałabym się zgodzić z Papkinem, zwłaszcza że pięć godzin, jakie spędziłam przy grze, minęło mi dość szybko, ale po tych pięciu godzinach – Cross rzecze, że jestem gdzieś w połowie – jak odeszłam, tak do tej pory nie wróciłam, bo też ani razu nie czułam „wow".

MQc: Gdy ktoś taki jak Papkin pisze, że to „najzabawniejsza gra w jego życiu", to ja bez zastanowienia ją włączam... i się nie śmieję. Na pewno za mało grałem, później może robi się choć trochę śmiesznie, ale człowiek wychowany na przygodówkach Lucas-Artsu nie powinien pisać takich rzeczy. Podchodźcie ostrożnie.

enki: Jestem pies na humor w grach. Uważam, że wciąż jest go za mało. Ale od Undertale za pierwszym razem się odbiłem. Może podejmę wyzwanie jeszcze raz w tym roku.

Al: A może poszli do lasu? Choć jeśli zabraknie mi dobrych tytułów, ten jest na mojej tegorocznej liście gier do sprawdzenia. Na drugim miejscu.

GROMKIE ROZCZAROWANIE ROKU

05

FALLOUT 4

PC, PS4, XBO | RPG/FPS | BETHESDA

Papkin: O Falloucie 4 napisałem ponad 40 (!) newsów na cdaction.pl, a swoje trzy grosze dołożyli w temacie imć Cross i spk. W starciu z rozbuchanymi oczekiwaniami gra po prostu musiała się wyłożyć, natomiast iście eisenhowerowski pomysł na promocję, jaki wykorzystali panowie Hines i Howard, zasługuje na to, by trafić do podręczników nowoczesnego marketingu.

Smuggler: Wojna nigdy się nie zmienia, gorzej, że Fallout chyba też. F4 wygląda jak dodatek do „trójki", co byłoby do wybaczenia, gdyby nie to, że jest zwyczajnie nudny. O systemie dialogowym nawet mi się pisać nie chce, bo mam ochotę od razu ze złości ugryźć się w tyłek, a to boli.

Krigore: Bugi, bugi, bugi, bugi, pies, pies! Bugi, bugi, bugi, bugi, dom, simsy! Bugi, bugi, bugi, bugi, pies, simsy. U-pro-szcze-nia! U-pro-szcze-nia!

Cross: Rozumiem, urok eksploracji wesołego miasteczka postapo z craftingiem w tle. Ale to jest Fallout, do diabła, seria głębokich i mądrych erpegów. Nie przystoi mu tak skrajnie kretyńska i niedojrzała fabuła, pozbycie się wszystkich ciekawych elementów RPG (gdzie moje skill checki?!), quest design robiony na jedno kopyto, tak bardzo prymitywny system dialogów i te wybory... Tak naprawdę największy wybór to: a) grać na konsoli, gdzie zamiast potrzebnych modów mamy ciągłe spadki FPS-ów, lub b) grać na PC i użerać się z interfejsem godnym głębokiej komuny.

Mac Abra: To nie jest zła gra – ale moje oczekiwania były znacznie, znacznie większe.

Al: Szczekajcie dalej, Fallout 4 i tak ma brązowy medal, bijąc choćby MGS-a.

CormaC

To był bezsprzecznie rok Wiedźmina. Oczekiwania wobec dzieła CDP Red miałem ogromne, ale gdy wsuwałem płytę do szczeliny PS4, nie przyszło mi nawet do głowy, że z powrotem na półkę Dziki Gon powędruje jako najlepsza gra, w jaką grałem. I to najlepsza nie w tym roku, lecz podczas całego ćwierćwiecza, jakie spędziłem przed komputerami i konsolami. Coś niesamowitego. Gdyby nie zdarzył się Wiedźmin, na prywatnym pierwszym miejscu umieściłbym Batmana, no i ukończyłbym Dying Lighta, którego po kilkunastu godzinach świetnej zabawy odłożyłem na bok, by zająć się Wiedźminem. FIFA 16 przywróciła mi natomiast zapał do wirtualnego kopania piłki po „piętnastce", która rok wcześniej potężnie mnie rozczarowała. Głosowałem jednak nie tylko na wielkie hity, bo w moim prywatnym rankingu znalazło się też miejsce dla Apotheona – znakomitej metroidvanii w świecie mitów greckich. Zresztą nie tylko gry dały powody do radości. Gdyby ktoś powiedział mi 20 lat temu, że Polak będzie jednym z najlepszych piłkarzy na świecie, a nasza reprezentacja będzie grać ofensywnie i do końca, wygrywając z mistrzami świata, zaśmiałbym się gorzko. A do tego jeszcze dostaliśmy dobre „Gwiezdne wojny". Rok 2016 będzie musiał bardzo się postarać.

04

METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

PC, PS4, XBO | SKRADANKA | KOJIMA PRODUCTIONS

enki: Tym razem Kojima zatrudnił kolegów „filmowców" tylko na pierwszą godzinę gry służącą jako interaktywne intro, a potem stała się magia. Snake hasający w otwartym świecie i wysyłający ogłuszonych żołnierzy (a także zwierzaki, pojazdy, broń stacjonarną i kontenery) balonem w kosmos to najlepsze, co mogło spotkać serię. MGSV jest przy tym zaskakująco złożony, pozwalając na zarządzanie bazą i jej rozbudowę, wysyłanie na misje zwerbowanych przydupasów, a także dobieranie sobie spośród małej gromadki kompanów jako wsparcie podczas misji. Niepolska gra roku!

Hut: Warto zagrać chociażby dla niewiarygodnej sekwencji początkowej, w której błyskotliwych pomysłów fabularno-reżyserskich jest tyle, że można by nimi obdzielić kilkanaście gier. Warto też zobaczyć, co dzieje się dalej – bo Japończykom rzadko kiedy udaje się stworzyć tak „zachodnią" grę.

Al: Warto zagrać chociażby dla niewiarygodnej sekwencji początkowej, która aż nadto dobitnie pokazuje, że spartolić można dosłownie wszystko. Dla mnie to otwieracz roku w kategorii rozczarowanie. Na szczęście reszta jest niemal genialna, a choć niestety widać, że Kojima nie był ani jedyną, ani nawet najważniejszą osobą pracującą nad tym tytułem, lepszej skradanki (z opcją pogłębienia fabuły w postaci audiobooków) i tak nie ma.

Cross: Zamiast torturować nas znowu równie bombastycznymi, co durnymi cutscenkami z MGS4, Kojima pokazuje swój talent w minimalizmie i przywiązaniu do szczegółów. Krople deszczu widoczne w slow-motion. Cudownie dopieszczone animacje postaci w 60 klatkach na sekundę. Doskonała praca kamery w kręconych bez cięć przerywnikach. Możliwość planowania niesamowitych akcji w stylu „podwieś ciężarówkę z C4 balonem i wysadź nią helikopter w locie". Urocze audiobooki. Infiltracje FOB. Zaskakująco subtelne jak na Hideo przesłanie kontynuujące myśl postmodernistycznego MGS2. Nie ideał, ale najbardziej interesująca gra AAA roku.

gem: Jako osobnik kompletnie niekompatybilny z poetyką Kojimy nie jestem niestety w stanie uznać lub zakwestionować opinii moich wyśmienitych przedmówców.

gem

Rok 2015 minął mi pod znakiem Czołgów. Wiele wieczorów spędziłem, tocząc boje w World of Tanks, wiele dni – na tworzeniu pisma poświęconego temu fenomenowi. Na szczęście jednak było też parę gier, którym udało się oderwać mnie od pecusia. Najważniejsza z nich to naturalnie World of Tanks na kons... Wróć – oczywiście Wiedźmin (gram na XBO) i Dying Light (takoż), w tzw. międzyczasie nowy Batman (jak oni mogli go tak spieprzyć na PC...), a ostatnio także Tomb Raider i Fallout (wszystkie na konsoli). Mało jednak było miłych niespodzianek, jak Ori and the Blind Forest, która zupełnie nieoczekiwanie okazała się godna miejsca na moim własnym podium „bestofów". Chciałbym, by 2016 był pod tym względem lepszy.

04 GROMNE ROZCZAROWANIE ROKU

EVOLVE

PC, PS4, XBO | FPS/AKCJA | TURTLE ROCK STUDIOS

enki: Och, Turtle Rock Studios. Aż przykro patrzeć, jak studio grające va banque z innowacyjną ideą po głośnej premierze odeszło wraz ze swoją grą w zapomnienie. Być może nastawienie na przede wszystkim multi nie było właściwą ścieżką. Być może dobra kampania à la Left 4 Dead załatwiłaby sprawę. Przykra historia z tym Evolve, bo naprawdę chciałem gdzieś tam w środku, żeby podbiło świat.

MQc: A pamiętam to okrzykiwanie Evolve jako „najlepszej gry E3 2014". Czar prysł.

gem: Nie chcę mówić „a nie mówiłem?", ale powiem. A nie mówiłem?!

Al: Nie tylko ty, nie tylko. Poza enkim i 9kier nikt więcej w ten tytuł nie wierzył, więc – nie wierzcie im. Bo skończycie jak Turtle Rock Studios.

enki

To był bardzo udany rok, życzyłbym sobie takich jeszcze więcej. Oprócz gier tu przedstawionych bardzo dobrze bawiłem się przy The Talos Principle, World of Warships, Just Cause 3, Kerbal Space Program, Sunless Sea, Infinite Crisis i Massive Chalice. To trzeci rok z rzędu, w którym chciałbym zwrócić również uwagę na niedocenioną perełkę. Tym razem jest to The Swindle – dwuwymiarowa steampunkowa skradanka o rabowaniu, która ukazała się latem i którą odpaliłem dopiero pod koniec listopada. Po pierwszych tarciach zadurzyłem się w jej bezpretensjonalności, proceduralnie generowanych poziomach i... trofikach, z których do zdobycia pozostały mi już tylko dwa.

03

FALLOUT 4

PC, PS4, XBO RPG/FPS BETHESDA

Cursian: Cieszę się, że to nie ja musiałem recenzować tę grę, bo miałbym nielichy problem. Z początku jeździłem po niej jak rodowity Teksańczyk po Obamie. Wkurzało mnie milion rzeczy: szkaradna grafika, durna AI, beznadziejny ekwipunek itd. Dopiero po 20 godzinach (sic!) coś we mnie zaskoczyło i zacząłem się świetnie bawić. Teraz mam już na liczniku ponad 60, a nadal mi mało...

MQc: Wszyscy mówią to samo: najlepsza zabawa zaczyna się dopiero po kilkunastu godzinach. Na razie jestem po kilku i obawiam się, że mogę nie mieć na tyle samozaparcia, by dojść do tego „objawienia", które następuje później.

Krigore: Przyznam szczerze, że utknąłem na części, którą wypadałoby nazwać Fallout Sims, i jakoś nie chce mi się dalej iść. Nie po to wyłaziłem ze schronu, by siedzieć w warsztacie i meblować jakąś starą szopę gratami, których nawet atomowe korniki nie chciały.

gem: You're doing it wrong. Fallout to piaskownica, w której tylko od gracza zależy wygląd i charakter jego zamków. Ja przykładowo zwiedzam, starając się zajrzeć pod każdy kamień, a fabułę i questy traktuję utylitarnie. Nie ma więc co porównywać do Wiedźmina – to role-playe tak różne jak dzień i noc!

Hut: Mimo bugów i kiepskiej, „fetchowatej" treści większości questów Bethesdę trzeba docenić – stworzyła wiarygodny świat, a w nim niezwykle sugestywne doświadczenie „bycia survivorem w postapokaliptycznym świecie". Kudos!

enki: Tak jak Skyrim poczekał na mnie, bym mógł się potem cieszyć nim nieskrępowanie, tak poczekam, aż zakończę przygody w bardziej interesujących mnie produkcjach, a potem pójdę po raz kolejny zdobywać pustkowia.

Cross: (B) HATE NEWSPAPERS

Al: Na pececie z modami smakuje wybornie. Bez modów nieco mniej, ale nawet na konsolach jest nieźle. I nie piszę tego tylko dlatego, że inaczej nie wyjdę z windy – na szczęście ani razu mnie to nie spotkało. Bo grałem na pececie.

Papkin

Wyróżnić chciałbym czworo ananasów. Najsampierw: Technobabylon i Broken Age, bo choć redakcja jest gópia i w przygodówki nikt się tu nie bawi, obie gry były dla miłośników gatunku miłymi okazjami do świętowania. Pierwsza to intelektualna biesiada dla wszystkich, którzy nie są jeszcze zmęczeni tematyką transhumanizmu, druga – przepiękna baśń o może i prostym, ale silnym przesłaniu (w dodatku druga miniczęść góruje nad poprzedniczką i długością, i stopniem złożoności łamigłówek).

Na osobny ustęp zasługują Battlefront (choć formułę odchudzono na tyle, że bardziej spodoba się kinomanom niźli weteranom) oraz Call of Duty: Black Ops III – po mojemu: nowe, znakomite otwarcie serii z długą, sensowną kampanią, rozbudowanym i wypolerowanym (względem poprzedniczek) trybem zombie oraz (wciąż!) najbardziej kompetentnym multi.

03

GROMNE ROZCZAROWANIE ROKU

TONY HAWK'S PRO SKATER 5

PS3, PS4, X360, XBO | SPORTOWA | ROBOMODO

Hut: Zdarzają się gry kiepskie i nieudane, ale bez przesady. Kultową, legendarną serię Activision zajeżdża już po raz trzeci, tak jakby Bobby Kotick w młodości ssał w THPS2 i teraz postanowił odegrać się na kolegach, którzy byli od niego lepsi.

MQc: Dla mnie to rozczarowanie roku. THPS2 i 3 (w mniejszym stopniu 4) to najlepsze zręcznościówki, w jakie grałem w życiu, i chyba jedyne, jakie wymaksowałem. Teraz po latach dostaliśmy coś, co wygląda i działa gorzej niż mógłby pierwszy projekt THPS. Przykro mi.

gem: Skopaną fizykę ogląda się świetnie. To jest taki Goat Simulator na deskorolce.

Cross: Fizyka, level design, system punktacji, system misji, rozmieszczenie znajdziek, multiplayer, balans trików, system specjalnych sztuczek, loadingi... to wszystko jest o niebo lepsze w piętnastoletnim Tony Hawk's Pro Skater 2, a i grafika miejscami nie różni się szczególnie. Kiedy dostanę kolejną dobrą grę na intensywne, dwuminutowe sesje? :(

Allor

Najważniejszy jest rzecz jasna Wiedźmin, który przyszedł i pozamiatał. No i zapowiedź Redów, że wcale nie kończą swojej przygody z tym uniwersum. Zresztą w ogóle był to dobry rok dla fanów otwartych światów, bo przecież był jeszcze MGS, Fallout, Elite i GTA... Największym problemem okazał się dla mnie brak czasu, by to wszystko pokończyć! Poza tym 2015 przyniósł Windowsa 10 i DirectX-a 12, które już teraz znajdują się na ponad 30% maszyn ze Steamem, oraz SteamOS-a, który zainteresował 1% graczy... i to razem z innymi Linuksami, bo sam w ogóle w statystykach nie występuje. A także XBO emulującego gry z X360 oraz PS4 z grami z PS2. Sprzętowo największym rozczarowaniem okazał się drogi dolar, a najgorsze jest to, że wcale nie zanosi się na poprawę, choć na szczęście jeśli masz teraz szybkiego peceta, który daje sobie radę z najnowszymi tytułami, to będzie sobie dawał radę przynajmniej do 2019, bo według przecieków dopiero wtedy pojawią się następcy PS4 i XBO.

02

BATMAN ARKHAM KNIGHT

PC, PS4, XBO | AKCJA | ROCKSTEADY STUDIOS

Papkin: Tak dobrze skonstruowanej kampanii, o tak różnorodnych zadaniach i tempach, nie było w grach od dawna. Dodatkowo zniuansowany system walki jest nie tylko ciekawszy i efektowniejszy, ale i bardziej wymagający niż w poprzednich częściach, Batmobil wrasta w rozgrywkę, ba – nawet Jokera dokooptowano względnie nieinwazyjnie. Najlepszy growy fast food w tegorocznym menu!

MQc: Problemy z wersją PC (patrz: GRR) nieco przysłoniły fakt, że to znakomita, świetnie przemyślana gra. Najbardziej mnie cieszy to, czego mi brakowało po Asylum: znów Batman jest drapieżnikiem tak potężnym, że kryjąc się, robi to nie ze strachu, ale by cieszyć się chwilą. Piękne.

9kier: Pograłam dwie czy trzy godziny, ale ani gameplayowo mnie to nie wciąga, ani fabularnie. Ktoś mi wyjaśni, co jest takiego fenomenalnego w Rycerzu Arkham?

gem: Jak dla mnie najlepsza gra akcji minionego roku i godne zwieńczenie całej trylogii Rocksteady. Nie żałuję ani chwili spędzonej w Arkham Asylum i City ani z Arkham Knightem i mam nadzieję, że będą kolejne.

Krigore: Gra świetna, ale nie przynosi odpowiedzi na nurtujące mnie od lat pytanie: czy Batman ma prawo jazdy? Bo to, że ma samochód, wszyscy widzą. To, że się nim rozbija, też. Ale papierka nie widać.

Al: Z next-genów mam tylko peceta, ale niestety nie dał Batmanowi rady. Nawet na zwrot kasy nie mogę liczyć, bo grę dostałem za darmo...

CormaC: Czwarte miejsce w moim prywatnym rankingu. Pierwsze trzy zajmuje oczywiście Wiedźmin.

MQc

To był rok wprost rewelacyjny, zwłaszcza dla polskich tytułów. Dying Light był najlepszą grą wydaną na początku roku, Wiedźmin 3 – najlepszą w ogóle. Zdaniem niektórych z nas – najlepszą, w jaką grali w życiu. Ogólnie 2015 nas rozpieszczał, a moja kupka rzeczy „do ograna" jest już tak wysoka, że przydałby mi się jakiś uczciwy miesięczny urlop, podczas którego nie wstałbym sprzed ekranu. Nieco spokojniej było, jeśli chodzi o premiery sprzętu. Nic, co wyszło przez ostatnie 12 miesięcy, nie przyspieszyło mi jakoś znacząco pulsu. Szkoda tylko, że wszelakie gadżety (głównie przez wzgląd na wyjątkowo drogiego dolara) coś ostatnio przestały tanieć... Nie byłbym sobą, gdybym nie napisał, że 2015 dla CD-Action również był wyjątkowy. Oprócz 13 wydań maczaliśmy też palce w kilku pismach dedykowanych League of Legends, World of Tanks, Minecraftowi czy – ostatnio – CS:GO. Takiej inwazji nie było nigdy! :)

GROMKIE ROZCZAROWANIE ROKU

02

NEED FOR SPEED

PC, PS4, XBO | WYŚCIGI | GHOST GAMES

MQc: Nazywanie tego potworka „powrotem do korzeni serii" jest zbrodnią przeciwko doskonałym korzeniom serii. Z 1994 roku! Niech ktoś powie twórcom, że NfS nie zaczął się od Undergroundów – dla mnie to on wtedy się kończył...

Cross: Właśnie doszedł update z muzyką z pierwszych czterech części, który prawie przekonał mnie do powrotu – szkoda, że po pięciu sekundach przypomniałem sobie, jak bardzo się nudziłem i jak bardzo brakowało mi 60 fps-ów.

enki: Gdzie. Jest. Porsche 2015.

Al: Ciekawe, czy ta gra w ogóle na pecety wyjdzie, czy też do tego czasu uznają ją za martwą?

MAC ABRA

Wiedźmin 3... i schudłem o 25 kg. Drugiego takiego roku już nie będzie. Chwilo, trwaj!

01

WIEDŹMIN 3 DZIKI GON

PC, PS4, XBO | RPG | CD PROJEKT RED

Papkin: Biały Wilk wymierzył BioWare i Bethesdzie serię sążnistych kopniaków w ich zachowawcze rzycie! Wiedźmin 3 to jeden z ostatnich wysokobudżetowych rolplejów, który potrafi zachwycić i gameplayem, i scenariuszem. Polacy stworzyli duży, względnie otwarty świat, a także w udany sposób zagospodarowali jego przestrzeń – Wyzima z przyległościami czaruje zadaniami pobocznymi, które jak tylko mogą, uciekają od MMO-wych przedłużaczy (zresztą – wątek Krwawego Barona to tzw. instant classic), a od tytułu aż bije atrakcyjna, słowiańska chropowatość. Zaraza, w moim krótkim redakcyjnym stażu nie widziałem jeszcze przy ul. Sukiennice 6 takiej zgodności w pochwałach.

enki: Szkoda mi braku możliwości wystawienia 10, bo mam wrażenie, że drugiej takiej gry nie zobaczymy przez długie lata.

Smuggler: No nie jestem zaskoczony jego miejscem. Byłbym zdumiony, gdyby zajął jakiekolwiek inne.

Hut: Wielkie, epickie dzieło ekipy CDP Red, które tą produkcją wkroczyło do pierwszej ligi światowych developerów. Gratki!

Cursian: Nie będę się silił na oryginalność – ta gra to najlepsze, co spotkało miłośników RPG-ów od wielu, wielu lat. Świetne postacie, kapitalne dialogi i piękna (a przy tym relatywnie mało sprzętożerna!) grafika. Gdyby tylko poprawiono nijaki system walki, mielibyśmy ideał.

Cross: No właśnie, gdyby nie ten system walki, gdyby nie nudny schemat misji „detektywistycznych"... Miałbym grę, w którą lubiłbym grać równie bardzo, co ją wspominać.

Monk: Ten jeden raz otwarty świat sprawił, że widziałem sens w skrupulatnym odhaczaniu pozycji na liście lokacji do odwiedzenia. W zamian dostałem dialogi (tudzież fraszki), które mogę cytować dziewczynie ku wspólnej uciesze, lustrzane odbicie krainy ugniecionej pod palcami Sapkowskiego i bohaterów, którzy ani chybi bili się i pili z Geraltem, nawet jeśli AS zapomniał o tym napisać. 10/10.

Mac Abra: Jeszcze nigdy przy żadnym RPG nie siedziałem ponad 120 godzin, maksując, robiąc wszystkie questy itd. Pokazał mi, że ciągle mogę się tak jarać grą, jakbym miał 40 lat mniej.

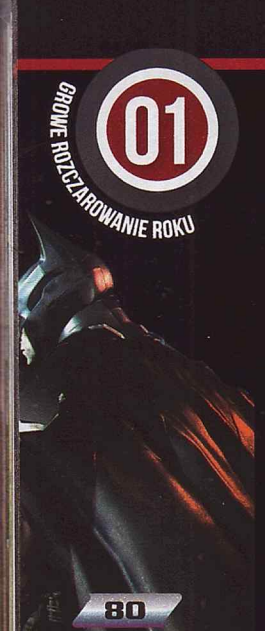
MQc: Jedno z trzech najlepszych wrażeń w moim życiu, jakich zaznałem, siedząc przed ekranem. Gra dekady co najmniej.

gem: Wciąż nie mogę wyjść z podziwu, jak to się stało, że się stało. Nie wiedzieli, że się nie da (bo przecież gdyby się dało, ci więksi robiliby tak już wcześniej), czy co? Swoją drogą gdybym był z firm na „B", miałbym depresję.

Krigore: Czapki z głów i dziękuję. Będę grał jeszcze długo, a i to na pewno kandydat, by zebrać wszystkie trofea. Jak dla mnie najlepszy rolplej od czasów Baldur's Gate.

Al: Ech, pomyśleć, że gdyby nie Smuggler, który bał się swojej męskiej intuicji, byłoby 10/10... A tak mamy grę dekady z 9+. Też pięknie, ale tej kropki nad i jednak brakuje.

CormaC: Poważnie rozważam wywołanie u siebie amnezji, żeby móc znowu zagrać w Dziki Gon po raz pierwszy, bo to najlepsza gra, w jaką grałem. Żadna inna nie wciągnęła mnie tak w swój świat, żadna nie wywołała takich emocji, żadna nie zostawiła po sobie aż tak dotkliwej pustki. Sejwa zrobionego przed zadaniem „Ostatnie życzenie" ładowałem trzy razy, bo zmieniałem zdanie, choć przecież wcześniej miałem ochotę udusić Yennefer niemal za każdym razem, gdy się odzywała. #TeamTriss



GROMNE ROZCZAROWANIE ROKU

01

BATMAN ARKHAM KNIGHT PC

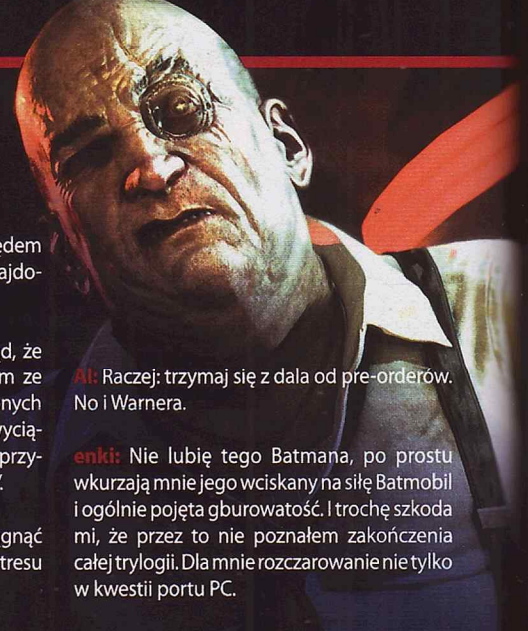
PC, PS4, XBO | AKCJA | ROCKSTEADY STUDIOS

Papkin: Na mnie Mroczny Mściciel się Mrocznie Nie Mścił (być może zresztą dlatego, że zacząłem grać po przejściowym patchu). Ale faktem jest, że jego tegorocznym wrogiem nie był wcale Rycerz Arkham, ale Warner. Ubolewam, że pecetowa brać znów okazała się Dziećmi Gorszego Boga, a na osobne połajanki zasługuje rozczarowująca przepustka sezonowa.

Monk: Wirtualny kierowca ze mnie marny, ale moje spektakularne porażki podczas prób utrzymania Batmobilu na jezdni wynikały z czegoś zgoła innego. Choć wystarcza mi 1080p i przełknę niskie detale, pod względem liczby fps-ów gra w AK przypominała rajdowanie w WoW-ie na netbooku.

MQc: Rozczarowanie wzięło się nie stąd, że port był skopany, ale przede wszystkim ze względu na wiele głupich, niepotrzebnych decyzji wydawcy. Oby z całej afery nie wyciągnął tylko wniosku „dobra, olejmy na przyszłość PC i nie róbmy sobie problemów".

Krigore: Ale z całej afery można wyciągnąć też inny wniosek: chcesz pograć bez stresu i problemów? Graj na konsoli.



Al: Raczej: trzymaj się z dala od pre-orderów. No i Warnera.

enki: Nie lubię tego Batmana, po prostu wkurzają mnie jego wciskany na siłę Batmobil i ogólnie pojęta gburowatość. I trochę szkoda mi, że przez to nie poznałem zakończenia całej trylogii. Dla mnie rozczarowanie nie tylko w kwestii portu PC.

CO SIĘ WYDARZYŁO W 2015?

Podsumowywał rok newsami: **Cross**

CANDY CRUSH SAGA I KING W RĘKACH ACTIVISION

Sześć miliardów dolarów. Tyle Activision wydało w listopadzie, by kupić Kinga (Candy Crush Saga). Sporo, jak na producenta bez szczególnych perspektyw rozwoju! Dla firmy Bobby'ego Koticka był to jednak konieczny ruch. Od dawna próbowała zaznaczyć obecność na rynku mobilnym, na którym EA wciąż odnosi sukcesy. Teraz wreszcie jej się to udało.

ŚMIERĆ SATORU IWATY

Balloon Fight, Super Smash Bros., Earthbound, Pokémon, oszałamiająca sprzedaż Nintendo DS oraz Wii, bezcenne dla developerów wywiady z serii Iwata Asks oraz czarujący program Nintendo Direct. Satoru Iwata, zmarły w tym roku szef Nintendo, był autorem wielu sukcesów firmy i wielkim człowiekiem. Choroba odebrała go nam za wcześnie.

CHRIS AVELLONE ODCHODZI Z OBSIDIAN ENTERTAINMENT

Genialny projektant i scenarzysta odpowiedzialny za Planescape: Torment, Knights of the Old Republic 2 oraz serię Fallout odchodzi z firmy, której był współzałożycielem. Powód? Nieznany. Spekuluje się, że przyczyną była chęć powrotu do mniejszych projektów, nad którymi miałby większą kontrolę. Pierwszym poza Obsidian ma być Divinity: Original Sin 2. Trzymamy kciuki.

NINTENDO ZACZYNA PODBÓJ RYNKU MOBILNEGO

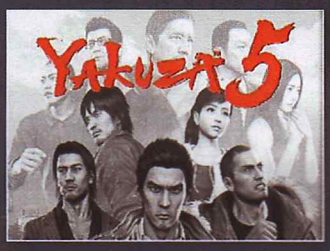
Dziwnie widzieć Pikachu w oficjalnie wydanym na smartfony Pokémon Shuffle, a to dopiero początek. Trailer przenośnego Pokémon GO obejrzało więcej osób niż zwiastun Fallouta 4. Jak mobilki wpłyną na sprzedaż handheldów Wielkiego N, zobaczymy wkrótce.

BOLESNY ROZWÓD HIDEO KOJIMY I KONAMI

Jak stać się szefem najbardziej znienawidzonej firmy w branży growej? Anuluj genialnie zapowiadający się horror, usuń jego demo ze sklepu internetowego, zwolnij po cichu twórców Metal Geara i udawaj, że wysłałeś Hideo Kojimę na urlop, każ autorom swoich najwspanialszych dzieł myć podłogi w klubach fitness, myśl jak najbardziej krótkowzrocznie... Voilà. Teraz wszyscy cię przeklinają!

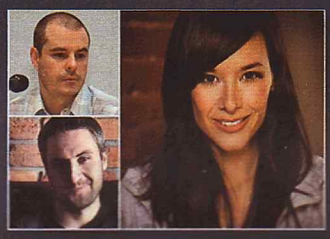
ESL WALCZY Z DOPINGIEM

Fani interaktywnych igrzysk często odgrażali się, że „e-sport to nie tylko zabawa". Mimo to wieść o tym, że dla wielkich stawek wiele gwiazd Electronic Sports League zażywa niedozwolone w zwykłym sporcie specyfiki, spadła na nich jak grom z jasnego nieba. Adderall stał się słowem powodującym ból głowy u szefów ESL, którzy zostali zmuszeni do wprowadzenia ścisłej polityki antydopingowej.



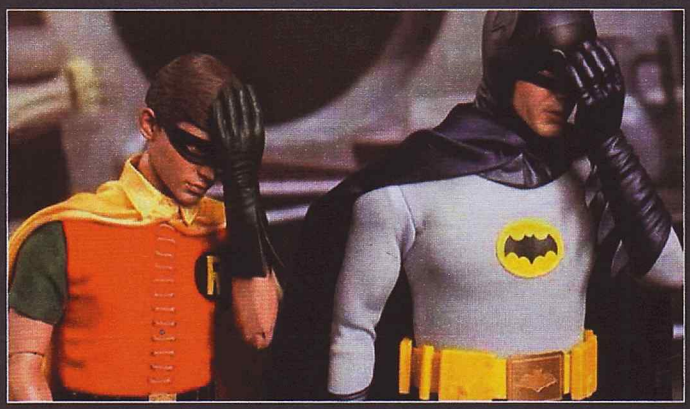
DOBRANOC, STARA GENERACJO KONSOL

Co łączy Mad Maksa, Dying Light i Mortal Kombat X? Ich twórcy planowali porty na X360 i PS3, ale ostatecznie uznali je za bezsensowne. W tym miesiącu rozdział ekskluziwów na minioną generację pięknie zamyka Yakuza 5 – resztę nadchodzących multiplatform lepiej ograć na nowszym sprzęcie. To już oficjalnie koniec last-genów.



WIELKIE TRANSFERY

Świat nie kończy się na Chrisie Avellone i Kojimie. Tomasz Gop przeszedł po Lords of the Fallen do Techlandu, Jade „Assassin's Creed" Raymond postanowiła zaprzyjaźnić się z EA, Clint Hocking po latach bez wydania żadnej gry wrócił do Ubisoftu stworzyć coś w stylu Far Cry'a 2 i Chaos Theory, Brad Muir na fali sukcesu Massive Chalice przeniósł się do Valve... Ach, wysypało się gamedevowych migrantów.



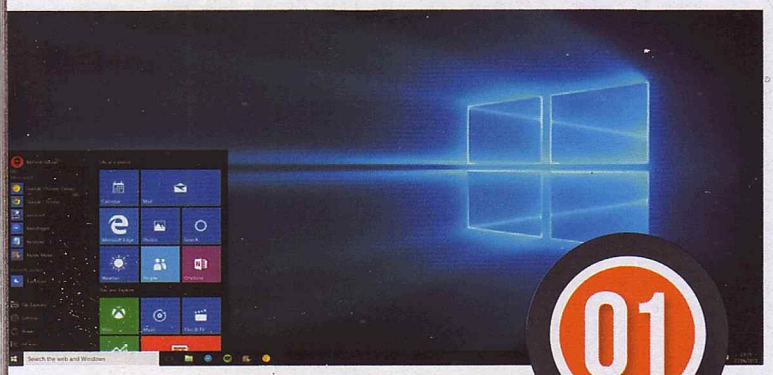
SAGA ARKHAM TRWA NADAL... NA PC

Sprzedaż wadliwej wersji, wielka afera, wycofanie gry ze Steama, długie tygodnie pracy nad poprawkami, efekt i tak gorszy niż na konsolach, kapitulacja ze strony wydawcy. Tak w skrócie wyglądał skandal z Arkham Knight, czyli połączenie wszystkich dotychczasowych problemów z pecetowymi portami w jeden cudny bajzel.

PS4 WYGRYWA WYŚCIG KONSOL, PC NA TYM KORZYSTA

Matematyka jest bezlitosna dla Microsoftu – ponad 30 milionów konsol PS4 to trochę więcej niż około 15 milionów Xboksów One. Sony przyciąga więc coraz więcej developerów robiących „konsolowe ekskluziwy" – gry, które poza peeszczwórką pojawiają się też na PC. Posiadacze Steama czekają więc z jednej strony na Street Fightera V, z drugiej na Rise of the Tomb Raider, i są chyba szczęśliwi. |CDA|

TECHNOLOGICZNE WYDARZENIA 2015



01

WINDOWS 10

Microsoft nareszcie zrozumiał, że dzisiaj system operacyjny to nie zarobek sam w sobie, lecz platforma, która przynosi pieniądz – ale pośrednio i w perspektywie. To chyba główny powód, dla którego producent zdecydował się udostępnić najnowsze okienka za darmo wszystkim użytkownikom systemów Windows od Siódemki wzwyż. Złośliwi co prawda twierdzą, że to ze względu na to, iż tamte były dziurawe, nie zmienia to jednak faktu, że Win10 jest systemem dopracowanym, szybkim i o wiele bardziej przemyślanym niż Ósemka, która wzbudziła spore kontrowersje. *[J.Lo]*

02

NVIDIA GEFORCE GTX 970

Święty Graal pecetowego grania. Karta, która sprawiła, że AMD zostało – według statystyk Steama – zepchnięte do defensywy. Wyżej co prawda jest inne GPU, Intel HD Graphics 4000, ale to akurat integra, której wysoka pozycja wynika z dominacji procesorów Intela. GTX 970 to również wyśmienita karta na tle innych produktów Nvidii. Tania nie jest, ale oferuje obecnie najlepszy stosunek wydajności do ceny i to sprawia, że jest szalenie wręcz popularna. Jej wysokiej pozycji i uznania graczy nie zmącił nawet fakt, że Nvidia trochę nakłamała przy danych dotyczących pamięci i GTX 970 optymalnie wykorzystuje jedynie 3,5 GB pamięci z 4 GB dostępnych na pokładzie. *[J.Lo]*

03

ZWROTY GIER

W przypadku gier pudełkowych rozpakowanie oznacza, że szanse na udany zwrot są minimalne. Jeśli chodzi o dystrybucję elektroniczną, było podobnie, ale ostatni rok przyniósł rewolucyjne zmiany. Na Steamie ma się obecnie dwie godziny na oddanie dowolnego zakupionego tytułu, i to niezależnie od powodu. Jeszcze dalej poszło EA, bo gry kupione przez Origin można zwrócić przez 24 godziny – a jeśli problem wynika z wymagań sprzętowych, w ciągu 30 dni od premiery wolno to zrobić przez 72 godziny od pierwszego uruchomienia. *[Al]*

05

DIRECTX 12

Ma zrewolucjonizować sposób tworzenia gier, sprawić, że ich autorzy będą mieli bezpośredni dostęp do sprzętu. Z jednej strony ma to spowodować wzrost wydajności, z drugiej uniezależnić od sterowników (od których będzie znacznie mniej zależało), z trzeciej umożliwić współpracę kilku kart graficznych. I to różnych, więc np. w notebookach karta Intela będzie działała ramię w ramię z GeForce'em czy Radeonem, a w desktopie współpracować będą mogły układy AMD i Nvidii, na przykład nowe ze starymi. *[Al]*

04

EMULACJA GIER Z X360 NA XBO

Microsoftowi udało się ostatecznie spełnić obietnicę wstecznej zgodności Xboksa One z Xboksem 360. I faktycznie prościej być nie może – gry fizyczne z X360 wkładasz do napędu i instalujesz, gry cyfrowe pobierasz ze sklepu i... to tyle, działają jak dawniej, tyle że w nowym ekosystemie. Żeby jednak nie było za słodko, na razie gotowych do przeprowadzki jest jakieś 100 tytułów (kolejne rzekomo w drodze), ale spora ich część to drobiazgi, jak Bejeweled 2 czy Zuma, a nie faktyczne duże klasyki. *[gem]*

TECHNOLOGICZNE ROZCZAROWANIE ROKU 01

KURS DOLARA, CZYLI CENY SPRZĘTU

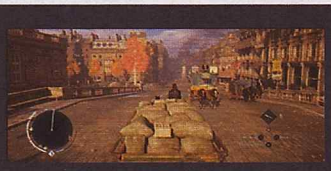
W Polsce mamy wprawdzie złotówkę, ale producenci sprzętu rozliczają się zazwyczaj w dolarach. Ech, gdzie te czasy, gdy karty pokroju GTX-ów 970 kosztowały około 1000 zł! Zamiast tego jest o około 20-30% drożej niż przed rokiem, a obniżki na Zachodzie przekładają się co najwyżej na brak wzrostów cen u nas. *[Al]*

TECHNOLOGICZNE ROZCZAROWANIE ROKU 02

STEAMOS

Miał być alternatywą dla Windowsa, dać graczom możliwość wyboru. Okazał się niewypałem, bo raz, że na Linuksa nadal nie ma większości nowych tytułów (poza indykami), a dwa – nawet te, które są, działają znacznie gorzej (20-50% mniej fps-ów!) niż na systemach Microsoftu. A jeśli dodać do tego wysokie ceny Steam Machines (wydawać by się mogło, że darmowy system sprawi, iż będą tańsze od podobnych konstrukcji z Windowsem – a są często droższe), mamy porażkę, która nawet w Steam Hardware Survey ma mniej niż 0,1%. *[Al]*

TECHNOLOGICZNE ROZCZAROWANIE ROKU 03



KONSOLE I (NIE)PEŁNE HD

PS4 i XBO w pierwszych prezentacjach były chwalone m.in. za to, że potrafią wyświetlić obraz w 4K, ale oczywiście ich podstawową rozdzielczością miała być FHD. Tymczasem okazało się, że Xbox nie radzi sobie prawie w żadnej grze w 1080p, a liczba tytułów AAA, które utrzymują płynne 60 fps-ów na którejkolwiek z platform, jest mikroskopijna. Tak szybkiego zestarzenia się nowej generacji konsol jeszcze w historii nie było, a ponoć ma ona przetrwać aż do 2019 roku. *[MQc]*

06

FREESYNC

Nie wypada zaczynać od konkurencji, ale G-Sync na tle taniego i montowanego praktycznie bez ponoszenia dodatkowych kosztów FreeSynca to jakieś nieporozumienie. Obraz bez przekłamań i rwania klatek stał się dostępny ot tak, przy okazji – wystarczy mieć kartę AMD i odpowiedni monitor. A patrząc na kolejne modele ekranów na rynku zgodnych z tą technologią – to wcale nie jest trudne. *[J.Lo]*

07

Spotify Family: cała rodzina słucha razem

Dzięki Spotify Family możesz dodać do czterech członków rodziny do swojego konta. Każda dodana osoba to tylko połowa ceny Spotify Premium.

ZAKUPY RODZINNE

Rok temu wprowadził je w swoim sklepie Apple, teraz dołączył Google. Dzięki temu raz kupioną aplikację lub grę można zainstalować na urządzeniach przypisanych do różnych kont, byle tylko tworzyły jedną grupę rodzinną. Podobny system działa już także w przypadku serwisów streamingowych, na przykład Spotify. *[AI]*

08

WYGIĘTE MONITORY ULTRAPANORAMICZNE

Są już teraz i robią niesamowite wrażenie – ale to dopiero początek. To przyszłość grania i technologia, na którą konsolowcy patrzą z zazdrością. Poszerzony horyzont w grze daje istotną przewagę, wygięta matryca zaś pogłębia złudzenie uczestniczenia w grze i jest naturalna. Niech tylko staniają – wieszczę, że niedługo staną się standardem. *[J.Lo]*

09

STREAMING GIER

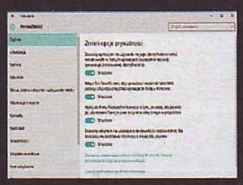
Technologia nie jest nowa, już wcześniej pozwalał na to choćby Steam (między komputerami) czy GeForce Experience (na tablety i konsolki Shield). W zeszłym roku pojawiła się jednak możliwość zdalnego grania na pececie przez internet (GeForce Experience), a także na konsoli Xbox One (lokalnie, korzystając z peceta z Windowsem 10). W planach jest też para PS4-PC, a w nieco dalszych – granie na XBO w tytuły pecetowe. *[AI]*

10

STEAM MACHINES

Gamingowy pecet zamknięty w obudowie wielkości konsoli to najlepsze, co przyniosła „rewolucja" Valve. Na razie są wprawdzie drogie, do tego – jeśli chcesz na nich grać w głośne tytuły, a nie indyki i starocie – trzeba sobie dokupić sensowny system (czytaj: Windowsa 10), ale od czegoś trzeba zacząć. *[AI]*

TECHNOLOGICZNE ROZCZAROWANIE ROKU 04



WINDOWS 10 I „MY WIEMY LEPIEJ"

Dziesiątka (a później, w aktualizacjach, także 7 i 8.1) poszła w ślad Androida, więc instalując system ze standardowymi opcjami, zgadzasz się na wysyłanie anonimowych statystyk czy używania swojego łącza internetowego do rozsyłania patchów. Jeśli dodać do tego wymuszenie automatycznych aktualizacji... cóż, oficjalnie wszystko dla naszego dobra, choć na szczęście większość tych opcji da się wyłączyć. *[AI]*

TECHNOLOGICZNE ROZCZAROWANIE ROKU 05

EMULACJA GIER Z PS2 NA PS4

Sony musiało być mocno zaskoczone wprowadzeniem „kompatybilności wstecznej" na XBO i starało się odpowiedzieć. Niestety – tym razem trafiło kulą w płot. Nie dość, że na PS4 można co najwyżej grać w rzeczy sprzed dwóch generacji, to jeszcze trzeba je sobie kupić (za niemałe pieniądze!) niezależnie od tego, czy już się ma oryginalny nośnik. To nie koniec problemów: wskutek pójścia na łatwiznę (przenoszenie między systemami PAL i NTSC) emulowane gry nie są całkiem płynne. *[MQc]*

TECHNOLOGICZNE ROZCZAROWANIE ROKU 06

PRZEŁOŻONE PREMIERY VR

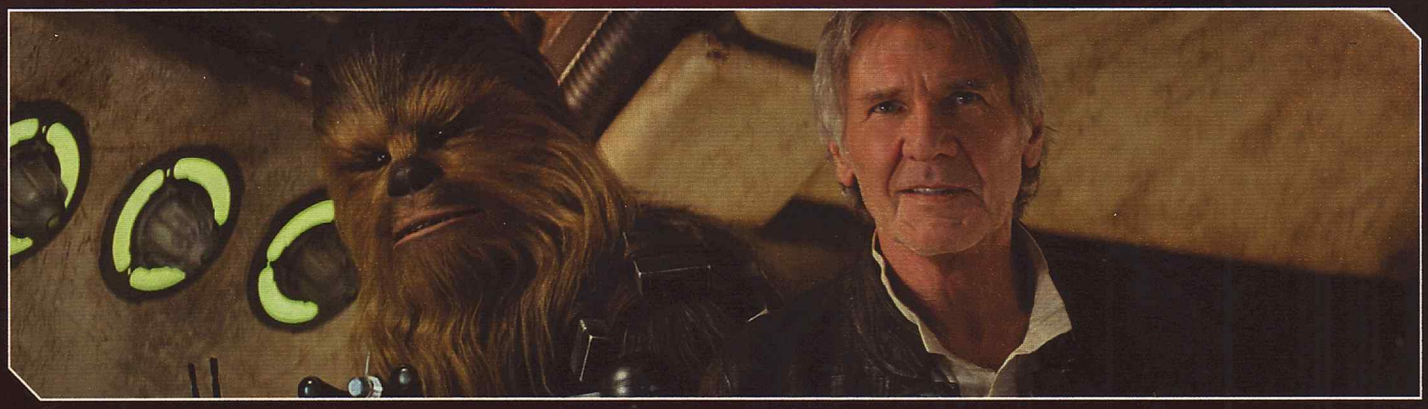
Końcówka 2015 miała należeć do wirtualnej rzeczywistości, ale premiery wersji konsumenckich zostały przełożone na 2016. Patrząc na ceny niezbędnego sprzętu (gogle to około 1000 zł, do tego komputer co najmniej z GTX-em 970 i Core i5, czyli kolejne 4000 zł), może to i dobrze. Co ciekawe, na największego gracza nieoczekiwanie wyrasta Sony, ponieważ pokazało już ponad 10 tytułów, które będą dostępne dla PlayStation VR (jak został przemianowany Project Morpheus). *[AI]*

STARWALKER

Nie co roku zdarza się, że do kin trafia nowa część Gwiezdnych Wojen. Jak pewnie zauważyliście po plakacie z ubiegłego numeru, w redakcji (psycho)fanów tej sagi nie brakuje. Nie dziwcie się więc, że w drodze wyjątku poświęcamy temu filmowi tyle miejsca w piśmie. Tym bardziej że opinie przewijające się po redakcji są bardzo zróżnicowane.

MQC: **To zdecydowanie SĄ Gwiezdne Wojny, jakich szukałem.** Tyle przyjaznego fanserwisu, ile zaserwował nam J.J. Abrams, niektórych sceptyków może wręcz zmierzić. Mnie jednak gęba się uśmiechała za każdym razem, gdy zobaczyłem Jeszcze Większą Gwiazdę Śmierci, a widok kantyny z gumowymi stworkami spowodował u mnie taką błogość, że do końca seansu cieszyłem się jak dziecko. Nawet Kylo Renowi dam jeszcze szansę, bo wierzę, że jego niezbyt udane wejście było celowe i w kolejnych odcinkach zrobi się z niego charyzmatyczna postać. Jest na co czekać!

MAC ABRA: Każde pokolenie ma swoje Gwiezdne Wojny. Ja jestem z czasów oryginalnego Star Wars (z pierwszym filmem pierwotnie jeszcze bez podtytułu i numerka oraz bez dodanych po latach komputerowych efektów specjalnych) i cóż, przy nich pozostanę. Pocieszające jest to, że te **nowe Gwiezdne Wojny są lepsze niż cała poprzednia trylogia, a dialogi równie drętwe jak te w starej** – czuć ciągłość. :)

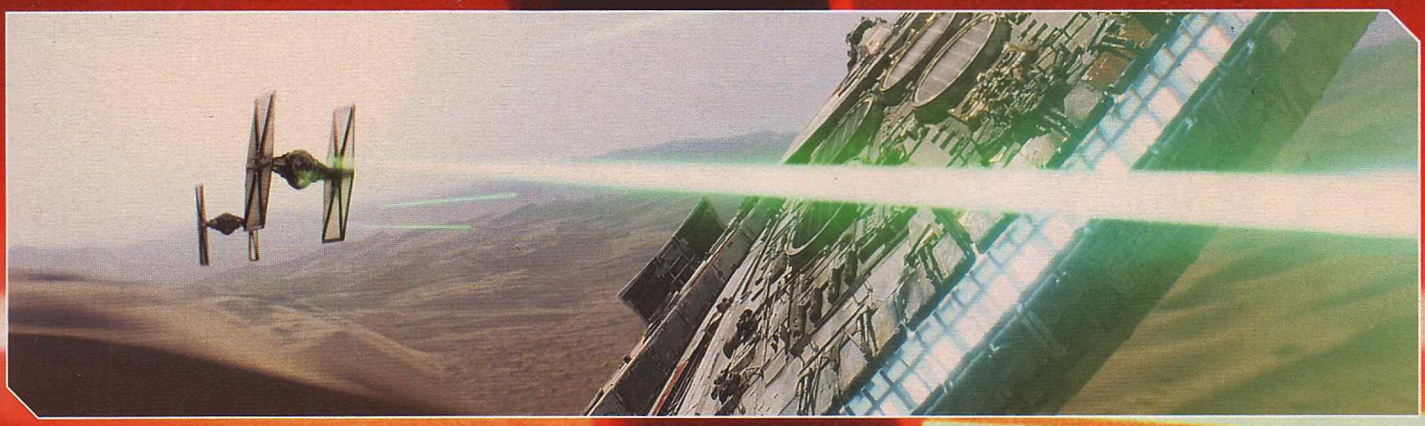


CORMAC: Bawiłem się w kinie bardzo dobrze i wyszedłem z niego z dużą ulgą – udało się! Ale im dłużej rozmyślałem, tym większego nabierałem przekonania, że mogło udać się bardziej. Nowi bohaterowie niespecjalnie mnie obchodzą, bo brakuje im charyzmy, szczególnie Kylo Renowi, który jest rozczarowująco nijaki. MQc wspomniał o fanserwisie – według mnie było go za dużo, przez co zrobił się z „Przebudzenia Mocy" taki trochę remiks „Nowej nadziei". Przytulacie starych fanów – tak, widzę, rozumiem, ale wystarczy już, bo połamiecie im żebra. Przypomniał mi się żart z „Kajka i Kokosza": „za dodatkową opłatą nasz statkowy trubadur umili wam rejs, nie śpiewając już przeboju". Liczę na to, że kolejny epizod nie będzie tak natrętnie stawał na głowie, żeby być nowym „Imperium kontratakuje". **Otwarcie najświeższej trylogii uważam jednak za bardzo udane i trzymam kciuki za to, żeby znacząco się ona rozkręciła.**

9KIER: „Przebudzenie Mocy" zdało test Bechdel, a w dodatku zrezygnowało z klasycznego połączenia białego mężczyzny i kobiety w opałach. Co więcej, przyjemnie pachnie starą, jednowątkową trylogią. Z drugiej strony jako niespecjalna fanka Gwiezdnych Wojen nie miałam przesadnych oczekiwań, ale i tak **oczekiwałam czegoś więcej**, choćby mniejszej liczby tandetnych, przerysowanych, typowo hollywoodzkich scen. Zdecydowanie nie jest to film, który będę wspominać po miesiącach czy latach, bo o tytułach, do których najlepiej pasuje określenie „w porządku", dość szybko się zapomina. Mimo to z chęcią wybiorę się do kina na następne części i – jak CormaC – mam nadzieję, że całość zdąży się jeszcze rozkręcić.

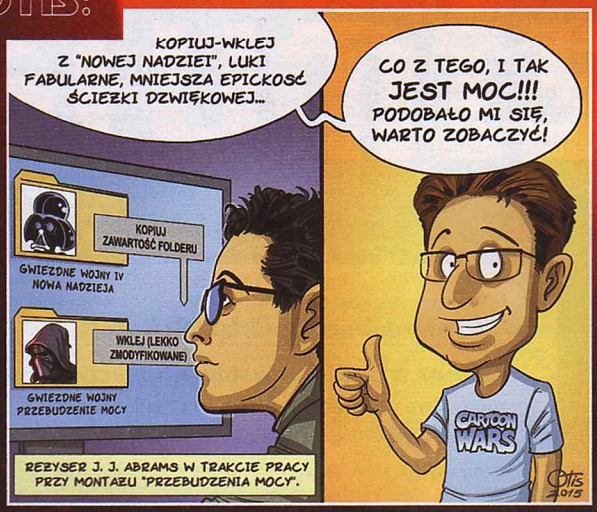
ENKI: Dla mnie to właśnie bohaterowie byli najciekawsi (ci najgłówniejsi – z bandy złych generałów ani jeden nawet się nie zbliżył do charyzmy moffa Tarkina, a animowany szef złych to najgorszy element filmu), za to reszta nieco zbyt zachowawcza. **Abramsa stać na stworzenie bardziej niesztampowego filmu**, ale Disney nie chciał wymyślać na nowo koła i pilnował, by widzowie dostali dokładnie to, czego się spodziewali. I dobrze, i źle, bo zaskoczenia i zdziwienia zapamiętuje się wszakże najbardziej.

CROSS: Długą recenzję mojego autorstwa znajdziecie na cdaction.pl, ale w skrócie... **Sprawne kino przygodowe bez iskry geniuszu.** Artyści koncepcyjni mieli wizję świata, w której chciałem zatonąć, ale nieustanna kawalkada odwołań do „Nowej nadziei" bezlitośnie demolowała czwartą ścianę, problemy z fabułą uwierały jak kamyk w bucie, a łopatologia dialogów czasem dobijała (patrz: pierwszy dialog Hana z Leią, gdzie wyjaśniają sobie to, co doskonale wiedzą). Finn, Poe i Rey są jednak przesympatyczni, a Kylo Ren to świetny pomysł, któremu brakło interesującego wykonania. Abrams jako wyrobnik nakręcił diablo bezpieczny film – oby odważniejszy Rian Johnson dał nam więcej w sequelu.



PAPKIN: Film może i bezpieczny, ale będący znakomitym filarem dla następców. Abrams w udany sposób otrząsnął się z łupieżu klasycznej trylogii, częstokroć – i owszem – cytując jej sceny w sposób wybitnie niefinezyjny, co jednak wynagradza wysmakowanymi ujęciami (niekiedy ocierając się o artyzm Wesa Andersona) oraz zarysowaniem postaci i wątków, które mają ogromny potencjał (przede wszystkim: Kylo i Finn). Powinszować należy także osobom odpowiedzialnym za casting (debiut Daisy Ridley budzi nadzieje na wielką karierę) i choreografom walk (styl Kylo Rena przepięknie koresponduje z jego charakterem, obyło się bez lucasowych fikołów i biegania po ścianach). Nadto: „Przebudzenie Mocy" jest obrazem zdecydowanie od poprzedniczek mroczniejszym, momentami (mimo rozbuchanego budżetu) kameralnym, a choć piramidalnie głupim (polecam zresztą recenzję Crossa, który pięknie jego słabostki wypunktował), **wyszedłem z kina po gówniarsku zachwycony**. Dla wyżej podpisanego to najlepsza część Gwiezdnych Wojen, bijąca nawet „Imperium kontratakuje".

OTIS:



SMUGGLER: Dobry film akcji, ale **takie sobie Gwiezdne Wojny, w których jak dla mnie brakło Mocy**. Jest sprawna żonglerka rekwizytami, jest recykling pomysłów z Nowej Nadziei (niekiedy tak oczywisty, że aż się zastanawiam, czy nie oglądam rimejka albo reboota serii). Są też smaczki w tle (rozmowa szturmowców o TK-17 choćby) dla fanów, jest troszkę niezłego humoru, jest BB-8, są starzy (niestety... czas nie był dla niektórych łaskawy) bohaterowie. Było również kilka dobrych momentów, no ale właśnie – momentów. Nie wychodziłem z kina – jak mi się ostatnio często zdarza – złorzecząc i krzycząc: „[nazwisko reżysera], oddaj moje stracone pieniądze i czas, oszuście!". Raczej z poczuciem niedosytu, bo trailery sugerowały film znacznie lepszy, niż dostałem. Dla mnie tak 6+, może w porywach 7/10. Za dużo, by lamentować, za mało, by się cieszyć.

GHOST: Nowy film to duży ukłon w stronę starych fanów. Starzy znajomi, stare i sprawdzone schematy fabularne (znowu mały, zabawny robot zawiera bardzo ważne dane itd.), więcej humoru i powtarzanie niektórych scen oraz lokalizacji ze starej trylogii. Z młodzieży Rey zrobiła na mnie bardzo dobre wrażenie. Finn i Kylo Ren to fajtłapy. Poe to najlepszy pilot w galaktyce, co jest aż do obrzydzenia powtarzane. Totalnie zawiódł Williams. Zwykle w każdej z części był utwór, po usłyszeniu którego wiedziałem, że to ten konkretny epizod. A tu? Muzyka całkiem nijaka. Generalnie jako sympatyczny, familijny film akcji jest OK. Natomiast jako część sagi to jest tak sobie. **Lepszy od prequeli, ale odczuwalnie słabszy od klasycznej trylogii.**

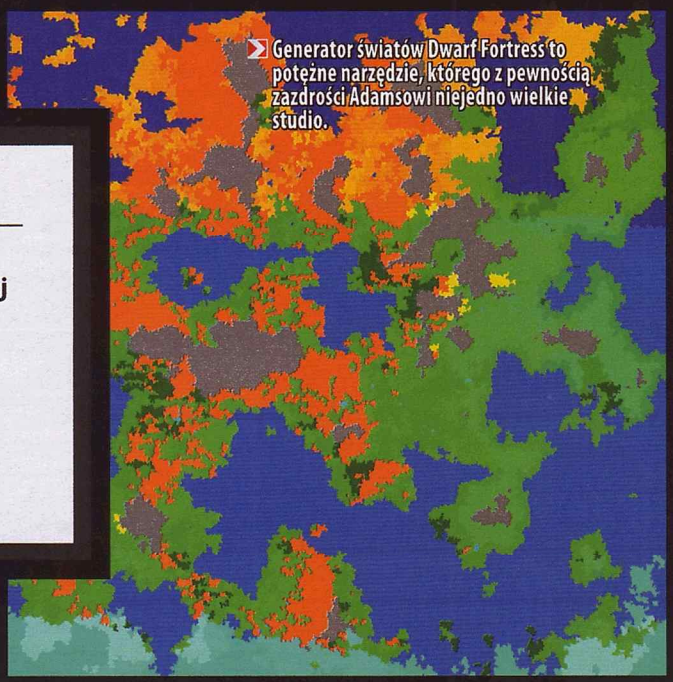
GEM: Konkretna space opera i **najlepsze Gwiezdne Wojny od 35 lat**. Nie powiem, że odkupiły winy epizodów I-III, ale markę jak dla mnie reanimowały sprawnie. Cieszę się, że za jakiś czas pozna ją także next-gem. :)

KRIGORE: Star Trek lepszy. Dowolny.

AL: Zgadzam się z gemem, z fanserwisu się cieszę, z nowego robota takoż, a z faktu, że w ostatnich częściach nie ma Lucasa (ani expanded universe) to już w ogóle. Niepokoi mnie, że główna bohaterka jest we wszystkim tak dobra, że inni nie bardzo będą mieli co robić. Martwi mnie trochę fakt, że nowe imperium jest w większości tak pryszczato-nijakie, że nie wyobrażam sobie, by na premierę kolejnego epizodu ktokolwiek przyszedł przebrany za nowego Vadera. A tym bardziej za gollumo-peratora. **Narzekać jednak zbytnio nie będę**, zwłaszcza że szturmowcy są ciągle OK, a poza tym wolę X-Wingi.

SPIKAIN: Tuż po seansie trudno stwierdzić na pewno, które dziury w najnowszych Gwiezdnych Wojnach to faktycznie niedopatrzenia Abramsa, a które celowo tworzą otwartą furtkę do kolejnych epizodów. Jedno jest pewne: **mimo głupotek i nieścisłości były to dobre Gwiezdne Wojny**. Nie „genialne", nie „najlepsze", ale nadal rzecz obowiązkowa dla miłośników serii. Aha: Kylo Ren, czyli gamoń i fajtłapa, ale równocześnie jedyna osoba w Galaktyce, która ma choć cień chęci i kompetencji (pomimo setek ułomności), by kroczyć w stronę Ciemnej Strony, jest o niebo bardziej interesująca niż jednowymiarowy Darth Vader. **[CDA]**

Gdzie krasnoludy zimują



Generator światów Dwarf Fortress to potężne narzędzie, którego z pewnością zazdrości Adamsowi niejedno wielkie studio.

Do lawy dokopał się: **Urist McRahid**

Złożona w całości z tekstowych znaczków oprawa wizualna wygląda jak rezultat wyjątkowo nieprzyjemnej awarii karty graficznej. Interfejs to duchowe dziecko listy zakupów i linii komend DOS-a. Porażka zaś czyha na gracza jeszcze przed rozpoczęciem właściwej rozgrywki. Dwarf Fortress wymaga wiele, ale daje w zamian niezliczone ogromne, żyjące światy. I stada rozsierdzonych, morderczych słoni.

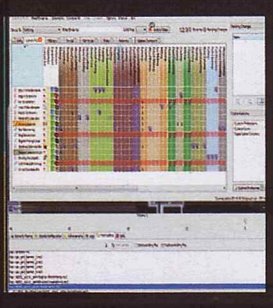
Produkcja Tarna Adamsa to dzieło bezkompromisowe – oferuje szerokie pokłady możliwości i jeszcze głębsze złoża szaleństwa, ale tylko tym graczom, którzy wcześniej przebiją się przez barierę katorżniczych początków. Nic więc dziwnego, że fani tytułu są grupą względnie nieliczną, ale za to bardzo oddaną – **Dwarf Fortress od 13 lat finansowane jest wyłącznie z dobrowolnych datków, dzięki czemu grę każdy może pobrać za darmo**. Co więcej, system ten sprawdza się całkiem dobrze – 1 grudnia ubiegłego roku Adams opublikował przygotowywaną od dziesięciu miesięcy wersję 0.42 i po raz kolejny skutecznie odciągnął entuzjastów fortec od codziennego życia. Czy warto wraz z nimi chwycić za kilofy?

Syzyfowy krasnal

Dwarf Fortress to, najprościej ujmując, bardzo nietypowy RTS o sanboksowo-roguelike'owym nadzieniu, skupiający się na konstruowaniu tytułowej krasnoludzkiej fortecy. Jej brodaci mieszkańcy, których należy utrzymać przy życiu, są naszą główną siłą sprawczą – to oni kopią wytyczone przez gracza tunele, produkują beczki, stoły i katapulty oraz rzucają się do walki w przypadku inwazji wroga. Posłuszne z natury karyple są jednak wciąż autonomicznymi jednostkami – przez co też nasze rozkazy mogą zostać zignorowane do czasu zaspokojenia przez nie głodu albo spożycia zasłużonej dawki alkoholu. Niezadowolony krasnolud to poważny problem – niskie morale doprowadza czasem nawet do wojny domowej, która często bywa przyczyną pierwszej porażki początkującego gracza.

Dlatego też przez pierwszych kilkadziesiąt godzin spędzonych z produkcją próbujemy zapewnić podwładnym przyzwoite warunki i powstrzymać piętrzące się nieustannie zagrożenia. Powodem klęski może być prawie wszystko – od zimy testującej ilość zgromadzonych zapasów żywności, przez bliskie spotkanie z okolicznym nekromantą, po zbyt odważne eksperymenty z lawą. **Dwarf Fortress lśni najjaśniej właśnie wtedy, kiedy wszystko idzie źle** – każda z potencjalnych katastrof zmusza gracza do desperackiego poszukiwania w niewąskim repertuarze akcji czegoś, co nada się do rozwiązania problemu. Czasami wystarczy odrobina sprytu, innym razem zadziała przesadna brutalność (kłopotliwy krasnolud może za naszą sprawą ulec przykremu wypadkowi). Popełnionych błędów nie da się jednak naprawić wczytaniem wcześniejszego stanu gry, więc w krytycznych sytuacjach musisz zacząć od zera, bogatszy o cenną wiedzę. Na przykład o tym, że budowę fosy należy wcześniej bardzo dokładnie przemyśleć, a krasnoludy nie oddychają pod wodą.

Oficjalne motto produkcji głosi, że przegrywanie to frajda – właśnie dlatego, że każde fiasko jest tu pouczające i znacznie cie-

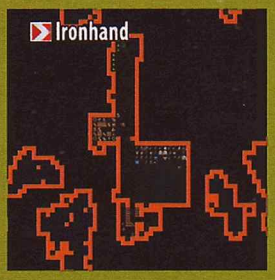


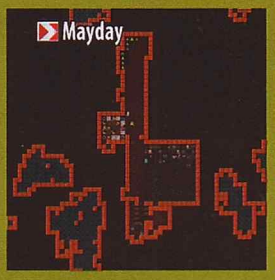
Jak wygląda pulpit gracza, czyli Dwarf Fortress ramię w ramię z Dwarf Therapist (i SoundSense na dokładkę).

Dwarf Fortress w HD

„Goła", renderowana ze znaków kodu ASCII grafika jest dla laika zupełnie nieczytelna. Na szczęście istnieją darmowe nakładki, które ukazują świat walczacych o przetrwanie krasnoludów w milszy dla oka sposób.

Oryginał


Ironhand


Mayday

Phoebus

kawsze niż kiszenie się w bezpiecznej, ale zaprojektowanej bez polotu fortecy. Doświadczeni gracze stawiają sobie więc często szalone, wymagające sporego wysiłku wyzwania. Zasilany prądem rzeki zegar, który po zakończeniu odliczania burzy fundamenty podtrzymujące twój zamek? Pomniki krasnoludów na wysokich słupach z obsydianu, rzeźbione strumieniami lawy i wody? Gruba na kilka metrów ściana na wzór Wielkiego Muru Chińskiego, którą ostatecznie rozsypiesz w drobny mak? To wszystko da się zrobić – potrzebujesz tylko dużych zapasów czasu i cierpliwości.

Z kilofem na słońce

Jeżeli nie uśmiecha ci się spędzanie kilku tygodni na budowaniu narzędzia autodestrukcji, osobna dawka frajdy tkwi w poznawaniu świata generowanego przed rozpoczęciem rozgrywki przez magiczne algorytmy Adamsa. Krainy o powierzchni księżyca, zaskakująco realistyczne odtwarzanie procesów geologicznych czy rozbudowany system biomów – sam tylko goły teren utworzony przez produkcję robi wrażenie, lecz prawdziwa zabawa zaczyna się w momencie, kiedy zostaje on zasiedlony. Adams na tak przygotowaną mapę wpuszcza gromady istot mniej lub bardziej rozumnych, które następnie przez kilkaset symulowanych lat oddziałują ze sobą na tysiące sposobów.

Pomiędzy cywilizacjami wywiązują się spory, wojny i sojusze, legendarni wojownicy ujarzmiają pradawne bestie, co bardziej twórcze indywidua zaś rozwijają sztukę poetycką, malarską i taneczną. W przeciętnej, 250-letniej historii znajdziemy około 50 tysięcy istotnych postaci – królów, naukowców, kapłanów, demony czy nawet porywaczy dzieci. Z tego wielkiego zamętu wyłania się **świat może nie do końca realistyczny, ale za to rozbudowany i zaskakujący na każdym kroku**. Najlepiej widać to w osobnym trybie rozgrywki pozwalającym przeglądać wydarzenia wygenerowane w trakcie symulacji. Z jednej strony otrzymujemy opisy poezji faktycznie opierające się na odczuciach wirtualnego autora oraz skomplikowany system politycznych zażyłości pomiędzy królewskimi rodami, z drugiej zaś zdarzają się takie perełki jak groźny golem porzucający pole walki w pogoni za kotem lub opuszczony przez ludzi fort pełen zwierząt hodowlanych odzianych w pełne zbroje.

Światy są naprawdę ogromne, ale przyjazne miejsca można policzyć na palcach jednej ręki.

Gorące trony

Chociaż Dwarf Fortress nie ma trybu wieloosobowego, nie przeszkadza to graczom w organizowaniu wspólnych rozgrywek w coś na wzór „gorących krzeseł". Uczestnik zabawy prowadzi fortecę przez krasnoludzki rok (czyli kilka godzin w realnym świecie), po czym przesyła zapis do kolejnej osoby, która musi poradzić sobie z poczynionym uprzednio bałaganem. Właśnie z takiej rozgrywki, toczącej się na przełomie lat 2006 i 2007, pochodzi historia fortu Boatmurdered znanego przede wszystkim z wielokrotnych najazdów agresywnych słoni, w ślad za którymi poszły niedobory żywności, niezliczone ataki goblinów i wszechobecność lawy. Absurdalny ciąg katastrof uczynił z opowieści prawdziwy hit wśród fanów gry, którzy zaczęli nawet tworzyć jej adaptacje – pod linkiem **youtu.be/CZF59Dkk73g** znajdziecie chociażby czterogodzinnego audiobooka.

Tu właśnie widać, jak ważna dla Dwarf Fortress jest społeczność – ludzie spisujący szalone historie z rozgrywki, tworzący programy pomocnicze i układający poradniki dla nowicjuszy wydobywają na powierzchnię ukryty geniusz Adamsa. Każdej większej aktualizacji towarzyszy festiwal polowania na błędy, desperackich prób pogodzenia modów ze świeżą wersją i kombinowania z nowo otrzymanymi zabawkami. Forum produkcji aktualnie kipi od opisów smaczków i bugów z grudniowego update'u – tawerny podobno zaczęły podawać alkohol zwierzętom, biblioteki wypełniły się rozprawami astronomów o teorii heliocentrycznej, do fortec zaś zawitali wędrowni poeci, którzy nierzadko na krytykę odpowiadają przy pomocy miecza. To prawdziwe święto dla fanów – krasnaloznawcy dzielą się anegdotami z eksperymentów przy nowo dodanych funkcjach, wprowadzają w życie szalone projekty, które wcześniej nie były możliwe, oraz zarzucają Adamsa pomysłami na dalszy rozwój gry. Zapewniam was – bawią się przy tym znakomicie. I też zastanawiali się kiedyś, czy warto inwestować czas w brzydki świat kropek i kresek. |CDA|

Jak w to da się grać?!

1. Przygotuj się na to, że nie będzie zbyt łatwo – sporo czasu spędzisz na ekranie aktywnej pauzy, próbując okiełznać powstały rozgardiasz.

2. Pobierz poręczny zestaw Dwarf Fortress Lazy Newb Pack (dostępny pod lazynewbpack.com) – znajdziesz w nim grę oraz prosty interfejs do zarządzania modami.

3. Wybierz odpowiadający ci zestaw grafik – chropowate znaczki z oryginału można zastąpić czymś trochę bardziej kolorowym.

4. Fani przygotowali tonę przydatnych programów pomocniczych – nie wahaj się z nich korzystać. Absolutnie niezbędny Dwarf Therapist pozwoli łatwiej przydzielać obowiązki krasnoludom, SoundSense wprowadza do gry dźwięki z prawdziwego zdarzenia, a Legends Viewer umożliwia przyjemniejsze przeglądanie historii świata.

5. Wybierz jeden dobry tutorial i trzymaj się go. Sztandarowa opcja to Quickstart Guide na Wikipedii poświęconej Dwarf Fortress (skroc.pl/dfguide), ale warto też zerknąć na którąś z serii poradników dostępnych na YouTubie – np. tę: youtu.be/ouDiKXYeqeY. Jeżeli nie boisz się wydać paru groszy i dobrze znasz angielski, polecam także książkę „Getting Started with Dwarf Fortress" z wydawnictwa O'Reilly specjalizującego się w grubych podręcznikach dla programistów.

6. Korzystaj z Dwarfopedii jak najczęściej – w trudniejszych kwestiach warto poradzić się na oficjalnym forum Dwarf Fortress (www.bay12forums.com/smf).

7. Jeżeli czujesz, że mógłbyś coś zrobić lepiej albo ciekawiej, niż jest to opisane w poradniku – nie wahaj się i spróbuj. Istnieje niezerowe prawdopodobieństwo, że skończy się to katastrofą, ale w końcu...

8. ...przegrywanie to frajda.

Zombie w Call of Duty? To się nie sprzeda

Znalazł świeżość w nieświeżym mięsie: **Cross**

Nie wierzył w niego szef studia, nie wierzyli w niego wydawcy, nawet dziś ignoruje go wielu graczy. Mimo to tryb zombies jest być może najbardziej nietypową i fascynującą rzeczą, jaką można znaleźć w nowych Call of Duty.

Rok 2008. Studio Treyarch staje przed swoim największym wyzwaniem, czyli stworzeniem sequela do rewolucyjnego łamane przez rewelacyjnego Call of Duty 4: Modern Warfare. Wysokie oczekiwania wywierają niesamowitą presję. Pracownikom nie pasuje zbudowana na Call of Duty 3 reputacja trzeciorzędnych naśladowców mistrzów z Infinity Ward, ale jednocześnie czują oni, że rzeczywiście nie potrafili dodać do formuły hitu Activision nic od siebie. Jakby tego wszystkiego było mało, tworzenie drugowojennego shootera wcale nie posuwa się sprawnie do przodu. Brak przyzwyczajenia do dwuletniego cyklu developerskiego i nowej technologii robi swoje. Mimo maksymalnej mobilizacji całej firmy w tzw. crunchu niektórzy przełożeni drżą, że nie uda im się wyrobić z terminami. Atmosfera robi się coraz bardziej nieprzyjemna.

Eksperyment wymyka się spod kontroli

O dziwo, właśnie w tak trudnych warunkach narodził się tryb zombies. Choć szefowie projektu naciskali na to, by wszyscy poświęcili planowanej zawartości maksimum uwagi, **mała grupka programistów znalazła czas na wygłupianie się z kodem trybu kooperacji**. Efektem ich zabaw okazała się mapa, na której bezimienni bohaterowie masowo mordowali ubranych w nazistowskie mundury żywych truposzy. Każdy poziom ciskał w kierunku graczy coraz więcej szybszych umarlaków, którzy najpierw niszczyli barykady, a następnie gonili maksymalnie cztery pozostałe przy życiu osoby po wąskich korytarzach i rzucali im się do gardła. Za każde zabójstwo dostawało się punkty, a za punkty kupowało coraz lepszą broń, która coraz skuteczniej służyła w szybkim mordowaniu zombie. Każdy pracownik studia, który został zaproszony do przetestowania wynalazku, od razu był zachwycony. Każdy poza szefem Treyarch, Markiem Lamią.

Do Lamii wieści o Call of Duty Zombies doszły po raz pierwszy wraz z prośbą, by dodać inny tryb rozgrywki do pełnej wersji gry. Pierwszą odpowiedzią szefa studia była furia. Do diabła! Dlaczego ludzie, którzy mają trudności z dostarczeniem tego, na co podpisali już kontrakt, teraz jeszcze bawią się w tworzenie kiczowatych minigier z nieumarłymi fanatykami Hitlera w roli głównej? Lamia nie był w stanie tego zrozumieć. Na początku chciał bez dyskusji nakazać natychmiastowego zaprzestania prac nad bzdurami i przywrócenia ordnungu w studiu. Na szczęście po jakimś czasie emocje opadły i przywódca ekipy Treyarch zażądał, by pokazać mu efekty prac przed podjęciem ostatecznej decyzji („Niesamowity pomysł, wiem", żartuje po latach). Po kilkunastu minutach był zakochany. Zakochany w wyglądzie żywych trupów, w dźwiękach, jakie wydawały, wreszcie w rozgrywce. Za każdym razem kończył grę z coraz wyższym wynikiem, czuł, że jego zdolności się rozwijają, chciał spróbować jeszcze raz. W pewnej chwili Lamia głośno przyznał przed resztą studia, że „nigdy nie miał tyle frajdy z co-opa w naszej grze". Pewnie jednocześnie westchnął w duchu, bo wiedział, że teraz będzie musiał sprzedać ten pomysł swoim mocodawcom z Activision. Ci nie byli zachwyceni. Żywe trupy wy-

Zombies to najbardziej niedoceniana rzecz w całym Call of Duty.

Chwila, to ciągle CoD? Dead Ops Arcade mocno różni się od typowych trybów w serii nawet kamerą.

PROMENADA GWIAZD

Choć tryb zombies zaczął żywot kilka lat temu jako wstydliwie ukryty bonus, wystąpili w nim już:

- **Robert Englund (Freddy Krueger z ulicy Wiązów),**
- **Sarah Michelle Gellar (gromiąca wampiry Buffy),**
- **Jeff Goldblum (Ian Malcolm z „Parku Jurajskiego", David Levinson z „Dnia Niepodległości"),**
- **Heather Graham (Brandi z „Boogie Nights", Annie z „Twin Peaks"),**
- **Ray Liotta (główny bohater „Chłopców z ferajny" oraz Tommy Vercetti),**
- **Neal McDonough (Dum Dum Dugan z „Kapitana Ameryki", Damien Darhk z „Arrow"),**
- **Ron Perlman (Hellboy, narrator Fallouta, twój ulubiony aktor drugoplanowy),**
- **George A. Romero (reżyser większości klasycznych filmów o żywych trupo-szach),**
- **Michael Rooker (Merle Dixon z „The Walking Dead"),**
- **Danny Trejo (Maczeta z filmów Roberta Rodrigueza).**

A ta lista nie obejmuje mniej popularnych aktorów, fikcyjnych wersji znanych polityków (Kennedy, Castro, Nixon) i gości z easter eggów (zespół Avenged Sevenfold)!

Kolejny easter egg zaliczony! Teraz czas spędzić kilka godzin przy następnym.

Dempsey, Takeo, Nikolai i Richtofen – podróżują przez wymiary, walczą z modyfikacjami swoich osobowości, mordują dużo zombie.

dawały im się czymś zupełnie niekompatybilnym z marką Call of Duty, z względnym naciskiem na realizm. Mark Lamia wywalczył więc kompromis – **zombies pojawi się w grze, ale nie będzie widoczne w marketingu ani w menu głównym** każdego gracza, który dostał w swoje ręce World at War. Żeby móc postrzelać sobie w mózgożernych poplecznikow Adolfa, trzeba będzie najpierw przejść kampanię. W ten sposób tryb odkryją tylko najwięksi fani – tacy, którzy będą mieli już pozytywne nastawienie do gry i których nie zrazi głupiutki dodatek.

World at War mimo licznych problemów szczęśliwie trafiło na półki sklepowe. Kampania reklamowana nazwiskami i głosami Gary'ego Oldmana czy Kiefera Sutherlanda okazała się całkiem poprawna, ale zupełnie nie dorównywała trybowi single z Modern Warfare. Zombies za to stało się fenomenem. Ludzie zaczęli postować filmy na YouTubie, pytać siebie, co to takiego, szukać grupek do wspólnej zabawy. Oryginalny tryb zyskał sławę tylko dzięki fanom, którzy dyskutowali o nim w mediach społecznościowych i w ten sposób go promowali. Z czasem Treyarch pozwolono wypuścić łatkę, która umożliwiła zabawę z zombie bez przechodzenia kampanii. Eksperyment przyniósł lepsze rezultaty, niż oczekiwano – a to był tylko początek.

Tak się robi easter eggi

Pierwszą, powstałą w 2008 roku mapą do zombies było Nacht der Untoten, „Noc nieumarłych". Trzy pokoje, niewielkie ruiny pokrytych śniegiem zabudowań w samym sercu Rzeszy, zero fabuły. Nic dziwnego, nie można było spodziewać się fajerwerków po dziele zrobionym po godzinach przez już przeciążonych pracą pasjonatów, którzy skupili się na mechanice, a sam poziom sklecili z materiałów stworzonych na potrzeby singla. Minęło siedem lat – w Call of Duty: Black Ops III ten sam tryb otwiera gigantyczne Shadows of Evil, osadzona w fikcyjnej amerykańskiej metropolii z lat czterdziestych opowieść o czterech grzesznikach. W każdego z nich wciela się słynny hollywoodzki aktor (patrz: ramka), każdy z nich ma nagraną masę linii dialogowych, każdy z nich spędzi pewnie w Morg City całe miesiące, jeśli gracz zdecyduje się odkryć wszystkie sekrety miasta bez poradnika. A wiedzcie, że spekulacje na temat historii i poszukiwania kolejnych niespodzianek przez fanów trwają nieustannie.

Ktoś może spytać: „chwila, przecież to tylko luźna zabawa w co-opie, nie ma tu żadnych cutscenek, a wy mi mówicie, że jest tu jakaś fabuła?". Jak najbardziej, a choć można ją ominąć niemal w całości, jej niekompletne streszczenie skopiowane z Wikii liczy sobie 34 tysiące znaków. Pomysł jest w zasadzie godny kiczowatego komiksu: nieopodal Wrocławia z czasów drugiej wojny światowej powstała siedziba niemieckiej Grupy 935, zrzeszenia naukowców badających tajemniczy pierwiastek Divinium (niektóre efekty: ożywianie zmarłych, podróże w czasie, wzmacnianie broni). Najwybitniejsi uczeni po upadku Rzeszy rozpoczynają między sobą konflikt obejmujący całą Ziemię (i nie tylko) i co najmniej kilka kontinuów czasoprzestrzennych. Brzmi idiotycznie? Takie jest, ale podobnie jak w wielu grach chwalonych za snucie opowieści przy pomocy otoczenia najwięcej frajdy jest tu w przekopywaniu lokacji za strzępkami informacji. Zwłaszcza że nawet bez ganiających w kółko morderczych truposzy pchnąć historię do przodu byłoby tu trudniej niż w dowolnym symulatorze spacerowicza. Pozwólcie, że pokażę wam pierwszą z dwóch części easter egga pod tytułem „Richtofen's Grand Scheme" z mapy Moon, który jest jednym z kluczowych wydarzeń dla fabuły Zombies.

Włącz prąd w ośrodku na Księżycu. Wybiegnij do czterech komputerów obok Tunelu 6, które losowo błyskają różnymi barwami – powtarzaj przy użyciu terminali sekwencje kolorów do momentu, w którym wszystkie monitory zabłysną na zielono. Leć do Laboratorium, znajdź niepozorny przycisk na ścianie drugiego piętra, zhakuj go, w ciągu 60 sekund zhakuj wszystkie świecące się na zielono panele w budynku, wróć na drugie piętro i naciśnij wszystkie czerwone przyciski. Uruchom panel obsługujący koparkę, by w Tunelu 6 pojawiła się mistyczna kula Vril. Popychaj ją ciągle do przodu bronią palną i Wave Gunem, aż wleci do Tunelu 11. Doprowadź ją do piramidy M.P.D., by odsłonić zasilanie tajemniczego mechanizmu. Pojawi się tu pusta tuba – zabij przy niej 25 nieumarłych, by wypełnić ją ich duszami. Teraz pociągnij za pobliską dźwignię. Uwolnisz w ten sposób jednego z najważniejszych antagonistów w Zombies, kontrolującą martwe ciała Samanthę Maxis, która poświęciła życie niszczeniu Grupy 935. Teraz pozostała tylko dwa razy bardziej skomplikowana sekwencja wymiany dusz, dzięki której Samantha zostanie zamknięta w ciele grywalnego nazisty Richtofena, a ten dzięki jej mocom przejmie władzę nad zombie, oraz wystrzelenie w Ziemię trzech rakiet, które docelowo mają ograniczyć moc władzy nad zombie. Niestety, w wyniku błędu obliczeniowego ojca Samanthy błękitna planeta ulegnie katastrofalnej eksplozji, co z kolei...

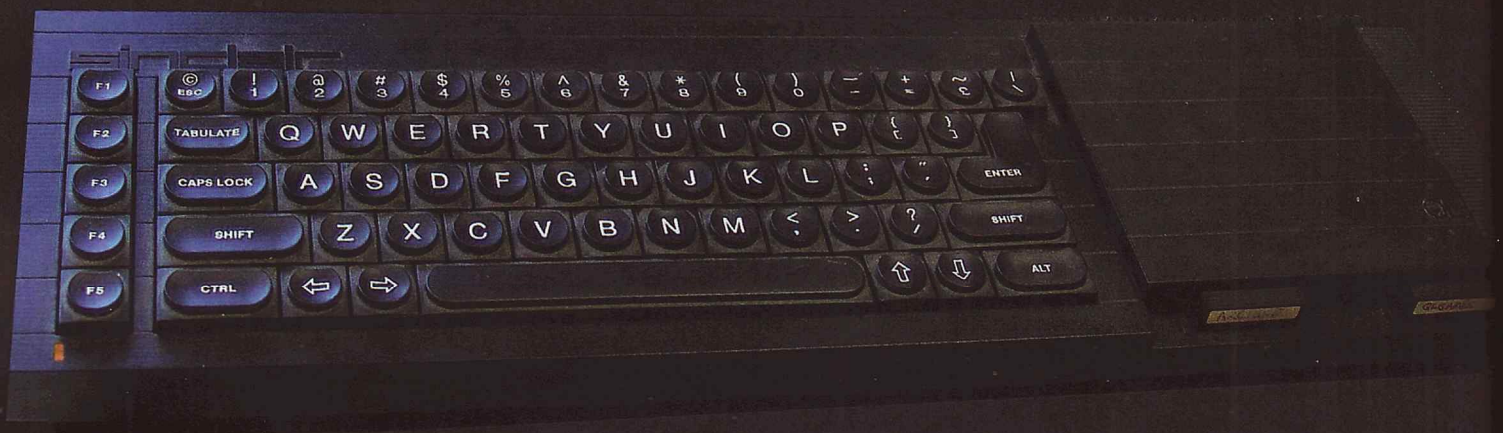
Liczba rzeczy tego typu zawartych na niemal każdym z wypuszczonych dotąd poziomów jest oszałamiająca. Skomplikowane rytuały dające dojście do mistycznych broni, radia nadające transmisje pomocne w zrozumieniu kolejnego fragmentu historii, notki rozrzucone po ukrytych pokojach czy zapisane kredą na trudno dostępnych murach, metody przyzwania sekretnych bossów lub uruchomienia skomponowanych specjalnie na potrzeby Zombies utworów rockowych. **W tle arcade'owego strzelania ukryta jest tu przygodówka pełna eksploracji i trudnych łamigłówek** – z fabułą, która napędzana jest przez spekulacje fanów i sama napędza kolejne (na modłę „Zagubionych"). Niektórym może być trudno uwierzyć, że coś takiego znalazło się w nieustannie gardzonym za „targetowanie w przeciętnego Sebę" Call of Duty. A jednak. Każda nowa mapa jest tu jak kolejne małe ARG, zagadka dla całego internetu.

To, co w 2008 roku było żartem, dziś stało się obowiązkowym dodatkiem. W najnowszym Black Ops mamy aż trzy tryby z nieumarłymi (oprócz zombies są pokazane z lotu ptaka Dead Ops Arcade oraz oparte na strukturze kampanii nightmares), a od paru lat w każdym DLC Treyarcha pojawiają się kolejne mapy z Richtofenem i spółką. Gwiazda niegdyś uważanego za niedoścignione Infinity Ward przygasła – studio Marka Lamii godnie zajęło jego miejsce. |CDA|

Procesor: 7,5 MHz, MC68008 | **Rozdzielczość:** 512 x 256 w 4 kolorach, 85 x 25 w trybie tekstowym, 256 x 256 w 8 kolorach, 42 x 25 w trybie tekstowym | **RAM:** 128 kB, maks. 896 kB | **ROM:** początkowo 32, potem 48 kB | **Napędy:** 2 x microdrive

sinclair QL

KWANTOWY BUBEL



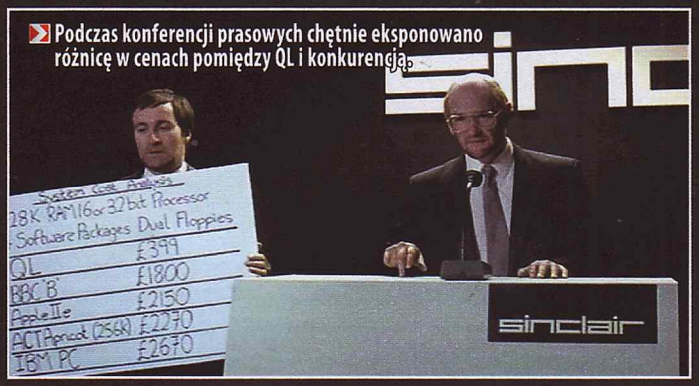
Nową (byle)jakość obśmiewa: **Smuggler**

Życie, życie jest nowelą, w której nieraz tylko parę(naście) miesięcy dzieli wielki triumf od druzgoczącej porażki. Coś o tym może powiedzieć sir Clive Sinclair, który w 1983 został wielokrotnym milionerem i otrzymał tytuł szlachecki – wszystko w efekcie stworzenia komputerka ZX Spectrum – a w 1985 był już bankrutem.

Spory udział miał w tym następca Spectruma roboczo nazwany ZX-83. Pierwotny projekt z końca roku 1981 zakładał, że w 1983 do sklepów trafi zaawansowany technologicznie 16-bitowy komputer przenośny z systemem operacyjnym oferującym wielozadaniowość, z wbudowanym płaskim i ultracienkim monitorem CRT 2" (!), napędem microdrive (alternatywą dla stacji dyskietek) i drukarką, za ok. 1000 funtów. Coś w sam raz dla nowoczesnego biznesmena.

Pospolitość skrzeczy

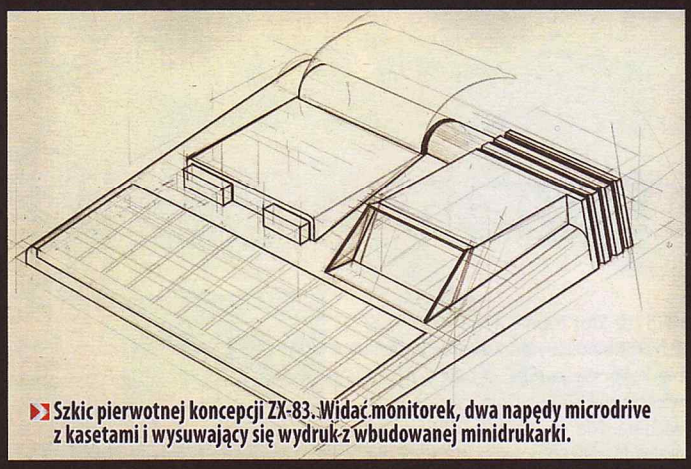
Życie w krótkim czasie zweryfikowało szumne deklaracje i nierealne obietnice. Po pierwszych konkretniejszych przymiarkach i kosztorysach projekt szybko został zredukowany do formy klasycznego komputera biurowego. Bo np. okazało się, że w pierwotnej konfiguracji mógłby pracować na baterii całe 10 minut. A 2-calowy monitor absolutnie nie nadawał się do biznesowych zastosowań. Jego nazwę, gdy planowany debiut w 1983 stał się nierealny („83" miało oznaczać rok premiery), zmieniono na QL. Był to akronim od zaczerpniętego z fizyki zwrotu „quantum leap" (skok kwantowy), który w potocznym angielskim znaczy mniej więcej „nowa jakość", „przełom" albo „nagły i wielki krok naprzód". W cenę komputera, oszacowaną na ok. 400 funtów, wliczano pakiet oprogramowania firmy Psion (edytor tekstu, bazę danych, arkusz kalkulacyjny i program graficzny do tworzenia prezentacji). Wielozadaniowość, o dziwo, się ostała. QL oferował też bardzo rozbudowany interpreter języka Basic oraz aż dwa zintegrowane napędy microdrive. Ów 16-bitowiec wyposażony w nowoczesny i wydajny 32-bitowy procesor, ze 128 kB pamięci (z opcją rozszerzenia do blisko 1 MB) oraz maksymalną rozdzielczością 512 x 256, z możliwością podpięcia do monitora lub telewizora, w połączeniu z dobrym firmowym softem, mógł się w owym czasie przyjąć w małych firmach. Szczególnie że w porównaniu z konkurencją kosztował niewiele. Co zatem poszło nie tak? Cóż, w sumie wszystko, co mogło.



Podczas konferencji prasowych chętnie eksponowano różnicę w cenach pomiędzy QL i konkurencją

Microdrive

Opatentowany przez Sinclaira system transferu i przechowywania danych to tak naprawdę rodzaj magnetofonu i specjalna mikrokaseta zawierająca zapętloną taśmę magnetofonową o długości 5 metrów, przewijaną z prędkością 76 cm/sekundę, o pojemności rzędu 85-100 kB. Z całym analogowym urokiem takiego nośnika – a więc wycieraniem się, zrywaniem, coraz liczniejszymi „bad sectorami" oraz zwykle koniecznością przewinięcia sporej części taśmy, by dotrzeć do konkretnych danych, co odczuwalnie wydłużało czas transferu (teoretycznie rzędu 15 kB/s). A cena jednej kasety wynosiła aż 30 funtów. Nic więc dziwnego, że system ten zupełnie się nie przyjął.



Szkic pierwotnej koncepcji ZX-83. Widać monitorek, dwa napędy microdrive z kasetami i wysuwający się wydruk z wbudowanej minidrukarki.

Sir Clive Sknerus

Dlaczego? **Zasadniczy problem tkwił w samej biznesowej filozofii sir Clive'a.** Z przekąsem podsumował ją jeden z jego bliskich współpracowników, David Karlin: – *Jeśli coś było warte 10 pensów, ale można było tego nie użyć, nie używał tego. Jeśli coś kosztowało funta, ale można to było zastąpić częścią wartą 90 pensów – robił to. A jeszcze lepiej, gdy mógł tam wstawić rzecz wartą 50 pensów. Oszczędzaliśmy na każdym kondensatorze.* Krótko mówiąc, Sinclair wyznawał „januszową" zasadę „najważniejsze, aby zrobić to jak najtaniej".

Ten jego minimalizm (to brzmi znacznie lepiej niż „chorobliwe skąpstwo", nieprawdaż?) jakoś się sprawdzał przy budżetowych maszynkach dla geeków i nerdów. Ale srodze zemścił się przy komputerze zaprojektowanym do i dla biznesu, który z założenia oczekuje maszyn pod każdym względem solidnych i niezawodnych oraz, co tu kryć, reprezentacyjnych. Budujących prestiż użytkownika, tak samo jak wypasiony samochód, elegancki wystrój biura czy złoty szwajcarski zegarek do markowego włoskiego garnituru. Tymczasem owym panom w garniakach od Armaniego **zaoferowano niedorobione coś, co wyglądało jak przerośnięte zabawkowe ZX Spectrum+** (z kiepską klawiaturą, dużo gorszą, niż miały Atari 800 czy C64) i bez stacji dyskietek, ale za to z awaryjnym oraz niepraktycznym systemem microdrive'ów (patrz: ramka). To znaczy – w sumie NIE zaoferowano. A przynajmniej nie od razu.

Quite Late

Oficjalnie premierę QL-a producent (Sinclair Research Ltd) odtrąbił 12.01.1984. Tzn. sir Clive ją ogłosił, mimo protestów zespołu konstruktorów, którzy doskonale wiedzieli, jak bardzo jeszcze niedopracowany był ten komputer. I choć wytwórca deklarował dostawę sprzętu w ciągu najpóźniej 28 dni – pierwsze egzemplarze trafiły do nabywców dopiero na samym początku maja. Oczywiście wywołało to duże niezadowolenie wśród tych, którzy kupili QL w „preorderze" (a było takowych jakieś 12 000). Nastroju nie poprawił im dołożony na przeprosiny prezent – kabel do drukarki. Przeciwnie. Wielu odebrało to jako kpinę lub wręcz obrazę. Prześmiewcy zaś rozwijali skrót QL jako „quite late", czyli „mocno spóźniony". Ale prawdziwe problemy dopiero miały się zacząć.

Jaka piękna katastrofa!

„Z przetestowanych 1000 egz. QL tylko 190 działało poprawnie!" – alarmował dziennikarz pisma Sinclair User. „Oprogramowanie, którego nie da się wgrać, to i tak [wasz] najmniejszy problem" – ostrzegało pismo Your Computer z maja 1984 r. I faktycznie. Hardware kompa był tak niedopracowany, że pierwsze egzemplarze sprzedawano z dołączonym donglem zawierającym część firmware'u, który nie zmieścił się w 32 kB pamięci ROM. (Późniejsze przeprojektowane wersje miały już 48 kB). Napędy microdrive psuły się na potęgę. A zapisane na kasetkach dane notorycznie kasowane były przez siejący zakłóceniami, a nieszczęśliwie umieszczony zaraz obok jednego z napędów, modulator TV. Odłączenie kabla RGB od monitora przed wyłączeniem komputera skutkowało zwykle uszkodzeniem jednego z kluczowych układów elektronicznych itd., itp. Płacz i złorzeczenia posiadaczy wzbiły się pod niebiosa, skutecznie zniechęcając potencjalnych nabywców. Dopiero po sześciu miesiącach od premiery Sinclair Research Ltd wypuściło wersję „wyczyszczoną" z rażących niedoróbek i wad konstrukcyjnych, oferując wszystkim dotychczasowym użytkownikom poprzednich modeli kompa darmową wymianę. Ale mleko się już rozlało.

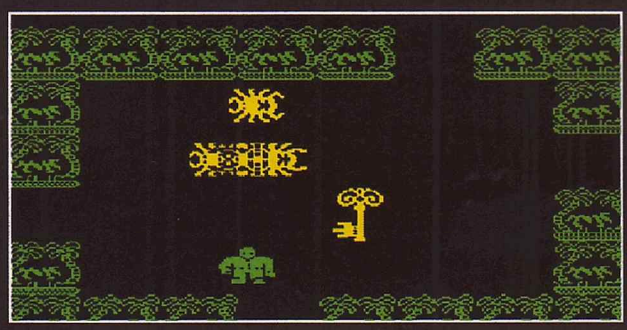
Not QL...

Wyprodukowano w sumie nieco ponad 139 000 egzemplarzy QL. Są tacy, co twierdzą, że sprzedano ich blisko 100 000, ale w to zupełnie nie wierzę. Za dużo wiarygodniejsze mam źródła szacujące popyt na góra 40 000 egz. do końca 1984, z czego przecież blisko 1/3 kupiono w ciemno. Dla porównania – w 1983 50 000 ZX Spectrum schodziło z półek w miesiąc. W efekcie mizernego zainteresowania produkcję QL wstrzymano w pierwszej połowie 1985. I chyba nikt po nim nie płakał. Choć patrząc obiektywnie – **to był w sumie całkiem dobry komputer, ze sporym potencjałem**. Ale został zabity przez ogromny pośpiech w projektowaniu i fatalną jakość wykonania. Kwantowy skok okazał się raczej krokiem w przepaść oraz gwoździem do trumny Sinclair Research Ltd, które niedługo potem ogłosiło bankructwo(*). |CDA|

(*) Swoje dołożyły też inne nieutrafione wynalazki sir Clive'a – kieszonkowy telewizor oraz miejski pojazd elektryczny, w których utopił jakieś, skromnie licząc, 11 mln funtów.

QL games

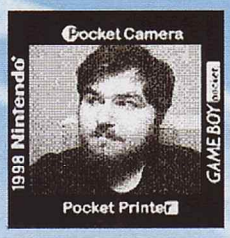
Czy powstały jakieś gry na QL? Oczywiście, że tak, w końcu biznesmen też człowiek i pograć w pracy lubi. Stworzono około 70 tytułów, ale generalnie takich z – góra – drugiej ligi, bez żadnego „blockbustera". Stąd nawet na tle ośmiobitowej konkurencji jakość owych gier nie powalała. Popatrzcie zresztą sami na dość typową produkcję – **skroc.pl/1067a**.



Jump, Sinclair, jump!

A oto reklama QL z samym sir Clive'em Sinclairem w roli głównej. Równie udana jak sam produkt. :)

skroc.pl/926ff



Gdzie się podział styl?

Podczas zwiastuna nowego Ghost Recon zasnął: **spikain**

Większość z was nie zgodzi się z tym tekstem. To nie hipsterstwo, tylko czysta statystyka – gdyby główna myśl w nim zawarta była powszechną opinią, nie byłoby problemu, mojego narzekania i tego felietonu. Niestety – lwia część graczy lubi nudne gry i chyba nic na to nie poradzimy.

Z zasady nie marudzę na grafikę w grach. Nie podnieca mnie technologiczny wyścig zbrojeń. Nie przeszkadzają mi ząbkowane „jaggies", kanciaste modele i rozmazane tekstury. Jest tylko jedna rzecz, która uwiera mnie od dawna: **gros współczesnych gier AAA przyjmuje ten sam oklepany styl graficzny**. Najlepiej sprzedaje się to, co próbuje udawać rzeczywistość. Na skok w bok pozwalają sobie najczęściej studia niezależne – nie mają takiej manii na punkcie bezpieczeństwa finansowego jak wielkie korporacje ani tak dużego budżetu, by móc z nimi w tej kwestii konkurować. Przykład? Choć nie rozumiem przedpremierowych zachwytów nad No Man's Sky, to jednego nie można grze odmówić: nie wygląda jak Mass Effect, Destiny, Star Citizen, Elite Dangerous, Battlefront ani żadna inna kosmiczna gra. No i w przeciwieństwie do wymienionych tytułów zrobienie jej prawdopodobnie nie kosztuje milionów dolarów.

Przeraża mnie ta niechęć dużych wydawców do oderwania się od bezpiecznego realizmu. Przeraża mnie fakt, że ciekawa grafika jest tylko wyjściem zapasowym, gdy nie stać cię na oprawę imponującą technologicznie. Przez to przy co drugiej zapowiedzi murowanego hitu EA, Microsoftu czy Sony czuję się traktowany jak głupek. Jak ktoś upośledzony estetycznie, ktoś, kto nie potrafi tak po prostu docenić czegoś, co wygląda ładnie, oryginalnie. Jakby jedynym sposobem, by przeciętny gracz zachwycił się grafiką w grze, było zbliżenie jej do rzeczywistości – przez lepszą rozdzielczość tekstur, lepsze oświetlenie i tak dalej.

A przecież gry mogą być cholernie plastycznym wizualnie medium. Niepotrzebnie za wzór przyjmowane są filmy, w których siłą rzeczy zabiegi stylistyczne na ogół ograniczają się do pracy z żywymi aktorami i sceneriami, do odpowiedniej kompozycji, do oświetlenia, postprodukcji. Gry mogą przecież być tak wysoko ponad tym – można w nich zrobić niemal wszystko. Jak w malarstwie. Próbowało tego wielu autorów sprzed ery 3D(*), ale dowodów na to, że nadal da się stworzyć coś wyjątkowego, dostarczają nam zarówno produkcje zachodnie (od World of Warcraft, przez The Wolf Among Us, po BioShocka Infinite), jak i wschodnie (od Okami, przez Yoshi's Woolly World, po Killer is Dead). Ba, dotyczy to nawet rodzimych tytułów. W końcu w którymś momencie prac nad trzecim Wiedźminem też ktoś tupnął nogą i uparł się, żeby roślinność była czasem nienaturalnie kolorowa, a drzewa bujały się na wietrze, jakby wiecznie targała nimi wichura. Nie chodziło o uchwycenie realizmu, tylko o nowe doświadczenia wizualne, które odróżniłyby przygodę Geralta od całej reszty średniowieczno-magicznej fantastyki. Szkoda, że twórcy nie poszli na całość i nie zaszaleli z jakąś zupełnie inną stylistyką, ale raz jeszcze: Wiedźmina w całości w cel shadingu, Wiedźmina rysowanego albo Wiedźmina noir nie kupiłoby tak wielu miłośników gier fantasy. Pozostaje więc cieszyć się z pojedynczych smaczków, takich jak wspomniane rośliny, impresjonistyczna misja z Serc z kamienia czy kolorowe Toussaint z Krwi i wina.

DOBRZE

BioShock Infinite, czyli stylowa lepsza od samej gry.

ŹLE

Zombie w Turcji: Odcienie Brązu 3.

Większości ludzi zresztą taki jednorazowy wybryk wystarczy, by uznać grę za wyjątkową wizualnie. Owszem, poszczególne części Assassin's Creed mają elementy, które odróżniają je od reszty, ale w bardzo wąskim zakresie: „trójka" ma biały śnieg, „czwórka" turkusową wodę, Unity postacie bez twarzy, a Syndicate granatową mgłę. Różnią się strojami i architekturą, ale stylistyka pozostaje taka sama – znajoma, realistyczna. Bo konwencji, w którą wsadzono strój Connora, wcale nie wymyślił Ubisoft. Została dostosowana do czegoś, co już znaliśmy. Dlaczego nie możemy zobaczyć wysokobudżetowego Asasyna w stylu AC Chronicles: China? Z tego samego powodu, dla którego Escape Dead Island to tylko mierny spin-off, a jednemu Black Opsowi przysługuje jeden Nuketown. Za mało realistycznie, zbyt wiele kolorów.

Większości dużych producentów wydaje się, że gracze nie rozumieją estetyki innej niż realizm.

Żeby nie było wątpliwości: nie chodzi mi o to, żeby było za wszelką cenę bardziej kolorowo. Deus Ex: Human Revolution jest stylistycznie doskonałe, choć wizualnie to właściwie jedna złotobrązowa, interaktywna plama. I w drugą stronę: gry popularne w Japonii na ogół atakują nas tysiącem agresywnych barw, ale czy ktoś jest w stanie na pierwszy rzut oka wymienić różnice w stylistyce Tales of Zestiria i Arc Rise Fantasia? Albo Hyperdimension Neptunia i Mugen Souls? To ten sam schemat – Japończycy przyzwyczaili się do znajomego wyglądu gier, więc to na nim najłatwiej się zarabia. Podobnie jest zresztą z archetypami głównego bohatera (tam – chłoptaś, tutaj – badass), ale to już temat na inne marudzenie.

Czekam na moment, w którym gry będą już tak zbliżone do rzeczywistości, że bardzo trudno będzie nas zachwycić samym postępem technologicznym. Może wtedy trzeba będzie zauważyć, **że realizm nie jest jedynym kierunkiem w sztuce**. Może zobaczymy grę wypalaną w drewnie, świat z dymu, starą fotografię, postacie narysowane farbą w sprayu. Na razie przeglądam tytuły wydane w tym roku i widzę: Wiedźmina, Fallouta, Bloodborne'a, Arkham Knight, Rainbow Six, Black Ops III, Battlefronta, Halo, Dying Lighta, Rise of the Tomb Raider... I nikt mi nie wmówi, że zielona trawa i niebieska woda w Just Cause 3 to odważny kierunek artystyczny. **|CDA|**

(*) Co istotne, Hideo Kojima nie próbował wcale – Metal Geary już w dwóch wymiarach miały „filmowe" zapędy, ale w tym przypadku była to właśnie świadoma decyzja artystyczna, a nie spływ z prądem. Szanuję.

DOBRZE

Grube kontury w Okami nadal się nie zestarzały.

ŹLE

Typowa Gra o Strzelaniu 3.

DOBRZE

Wind Waker. Komentarz zbędny.

ŹLE

Brązowa Gra z Bronią Białą 5.

Kocham nowe konsole!

Niewinny do końca: **gem**

Nie wiedzieć czemu, zacząłem ostatnio uchodzić w redakcji za sceptyka, czepiacza i bez mała hejtera. Że niby cokolwiek bym tknął i cokolwiek bym napisał, to tylko po to, by wytykać błędy, szydzić z tfurców i generalnie nienawidzić.

Dotknięty tymi uwagami do żywego zapewniam szacowne gremium, że ten stan ulega niniejszym zmianie i obiecuję, że odtąd zamierzam tylko chwalić, afirmować i ogólnie cieszyć się ze wszystkiego. A zacząć nowe życie myślę wyznaniem, że w przeciwieństwie do wielu graczy kocham ósmą generację konsol!

Bo jak też ich nie kochać! To przecież rzeczywiście konstrukcje przełomowe – prawdziwe tnące ostrze technologii! A wiem, co mówię, bo konsolowcem (pecetowym) jestem od czasów PlayStation. Zaliczyłem wszystkie kolejne maszynki do gier Sony i Microsoftu i do dziś większość z nich ma w moim domu swoje miejsce, a czasem nawet dostęp do telewizora. Żadna z nich, z mocą podkreślę – żadna nie była tak dobra, jak obecnie jest Xbox One i – choć ciut mniej – PlayStation 4. Tamte poprzednie były po prostu funkcjonalnymi, ale jednak bezdusznymi maszynami. Robiły swoje szybko, sprawnie i w tle. Z tymi teraz mogłem się w końcu zaprzyjaźnić, spędzając często więcej czasu w menu niż w grach.

Za przykład niechaj posłuży nam jeden z minionych wtorków. Przychodzę sobie ci ja z pracy do domku, zjadam obiadek, ogarniam mieszkanko, zatraszczam o rodzinkę i w końcu, późnym wieczorem, mam chwilę na gry (starość nie radość, najpierw obowiązki i tak dalej). Odpalam Xboksa i już chwilę później cieszę się informacją, że konsola wymaga aktualizacji. Przystaję na to z ochotą – mam szybkie łącze, więc nie powinno zająć to więcej niż parę minut – a drobna zwłoka pozwala mi zająć się rozładowaniem zmywarki, o czym jeszcze chwilę wcześniej wolałem nie pamiętać. Wracam 10 minut później – konsola już na mnie czeka i aż wibruje ochotą, by wyświetlić mi komunikat, że gra, w którą zamierzałem sobie pograć, ma 5,3 GB aktualizacji do ściągnięcia. To zajmie ciut dłużej, niż myślałem, więc włączam ściąganie, a sam sięgam po książkę. I wtedy uświadamiam sobie, że jest lepiej niż dobrze – udało mi się, w tym krótkim czasie, jaki wieczorami mam dla siebie, zrobić trzy rzeczy zamiast jednej: sprzątnąć, prawie pograć i poczytać! Dziękuję ci, Xboksie!

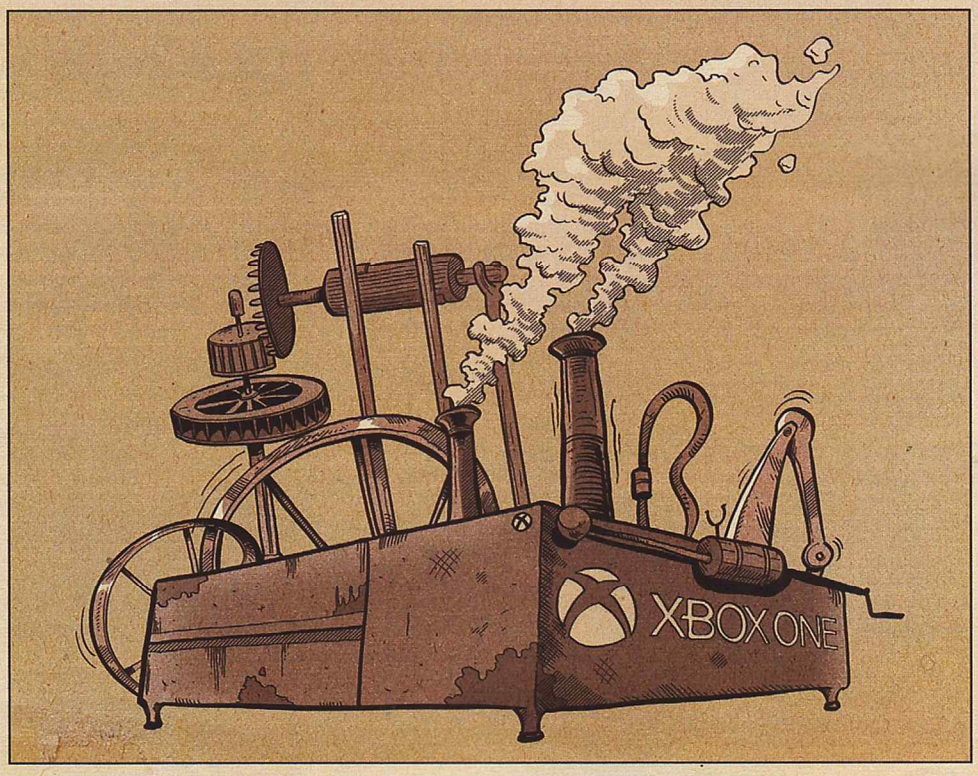
Następny dzień był – trudno w to uwierzyć – jeszcze lepszy. Wpadam wieczorkiem do domku z wciąż ciepłym, wydartym naczelnemu Maćkowi hitem i drżącymi łapkami pcham płytkę w paszczę napędu konsoli. Ta wchłania ją z mlaśnięciem i rewanżuje się komunikatem, że obowiązkowa przecież (dla mego własnego dobra) instalacja gry wymaga 35 giga i – tu zgrzyt w naszych relacjach – trzeba będzie usunąć coś z dysku twardego. Pospiesznie interweniuję, gubiąc się przez chwilę w nowym, lepszym menu (moja wina – powinienem pamiętać już, w którą stronę wychylić krzyżak i który spust wcisnąć, by przejść do superintuicyjnego, w pełni konfigurowalnego podmenu z moimi ulubionymi przypięciami) i wkraczam w obszary systemu, o których na takich Xboksie 360 czy PlayStation 3 nie miałem pojęcia. Dokonuję szybkiej selekcji tytułów i wywalam największy z nich (komunikat, że przy próbie ponownej instalacji będę musiał ściągnąć 60 giga, wypieram z pamięci).

W końcu nowy hit zaczyna mościć się na dysku, ja zaś w tym czasie odpalam PC i uruchamiam jedną z moich ulubionych sieciówek. Po kilku meczach zgadzam się na dodatkowe dociągnięcie 3 giga obowiązkowego patcha premierowego, jak również 7 GB z DLC i wracam do PC. I wtedy olśnienie – jak wielu wartościowych wyborów dane mi było dzięki konsoli wykonać! Jak wspaniale zmuszony zostałem gospodarować zasobami! I nawet – jakby tego było mało – pograłem! Wprawdzie na PC, ale jednak. Bardzo dojrzałem tego wieczoru.

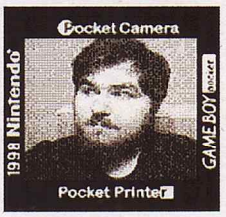
I właśnie dlatego tak bardzo kocham ósmą generację konsol. Dały mi to wszystko, za czym podświadomie tęskniłem – **pecetową problematyczność w kompaktowej formie, ale drożej i pod pełną kontrolą Microsoftu i Sony**. Zgubiły wprawdzie przy tym przystępność – nie da się jak kiedyś wrzucić płytki do napędu i grać w chwilę później – a pod względem mocy nie mają startu do blaszaków, ale na bogów, to już karygodne czepiactwo, bo przecież nie można mieć wszystkiego. Ponadto 500 GB dysku twardego i 900 punktów w pionie powinny wystarczyć każdemu, nie?

PS: Wiem, że da się ustawić konsole tak, by update'ów dokonywały w nocy, ale myśl o tym, że w nocy Kinect będzie otwierać swoje mechaniczne oczy i przyglądać się, jak śpię, nie należy do kojących. |CDA|

Poświęcam im więcej czasu i uwagi niż własnej żonie!



Autor: Michał Ambrzykowski



spikain

Ekskluzywność DLC, nawet czasowa, to przykra sprawa

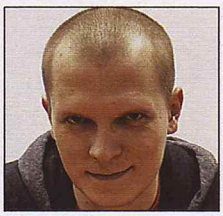
Stało się. Nadeszły czasy, w których ekskluziwy nie wystarczają, żeby udowodnić, że nasza konsola jest lepsza od konkurencyjnej. Jako że mnóstwo gier, dla których ludzie w ogóle decydują się przejść na kolejną generację, to multiplatformy, trzeba je poobdzierać z kawałków mięsa, a te sprzedawać jako „ekskluzywną zawartość".

Nie wiem, z czyjej strony to większy cynizm – producentów konsol czy wydawców gier, które przycinane są za pokaźne zapewne sumy. Wiem jedno: oglądając konferencję Sony podczas PlayStation Experience, słyszałem: „DLC do Call of Duty: Black Ops III pojawi się najpierw na PlayStation", podczas gdy prawda brzmi: „zapłaciliśmy Activision, żeby właściciele Xboksów i pecetów dostali DLC nieco później". I jakoś nie mam ochoty oszukiwać się, że pieniądze przelane na konto Acti jakkolwiek przyspieszyły prace nad dodatkiem.

Sprawa nie dotyczy oczywiście tylko Sony. Dokładnie to samo robi Microsoft – prześledźcie, co działo się, zanim, cytuję przedstawicieli Sony, „PlayStation stało się nowym domem Call of Duty". To na Xboksach dostawaliśmy zawartość dodatkową, wydawaną na platformach konkurencyjnych później albo nigdy. Ba, czasami działało to w obie strony, co tylko pogarsza sprawę – przez to przekrzykiwanie się producentów konsol gracze musieliby kupić grę dwukrotnie, by otrzymać pełny, tfu, tfu, produkt.

Podobnie wyglądają zasady działania EA Access, w ramach którego za regularną opłatą możemy brać udział w testach i dostajemy wcześniejszy dostęp do gier. Przecież to nie jest tak, że nasze subskrypcje przybliżają jakąkolwiek premierę. **Zapisując się do EA Access, wykupujemy sobie bilet do sztucznie stworzonej loży VIP-ów, która ma na celu wyłącznie jedno: zarabianie (na nas) pieniędzy.** I nie byłoby w tym nic złego – w końcu mówimy o biznesie, który na zarabianiu pieniędzy polega – gdyby nie fakt, że EA Access de facto opóźnia premierę dla innych graczy, a nie przyspiesza ją dla subskrybentów.

Przekładanie premiery dla posiadaczy konkurencyjnego sprzętu (albo nieposiadaczy subskrypcji), żeby podnieść atrakcyjność swojej konsoli (albo usługi), to rzecz toksyczna. Działa inaczej niż finansowanie gry na wyłączność, bo tak naprawdę nie finansuje niczego poza marketingiem. Na dodatek zasila „walkę platform", która rajcuje tylko półgłówków. Więc apeluję: kiedy kolejny raz usłyszycie, że „it's coming first to XYZ", zastanówcie się poważnie, czy powinniście odbierać to jako pozytywną wiadomość. Chyba że jest nią dla was czyjaś strata.



MQc

Dbanie o samopoczucie swojego klienta nie jest niczym złym

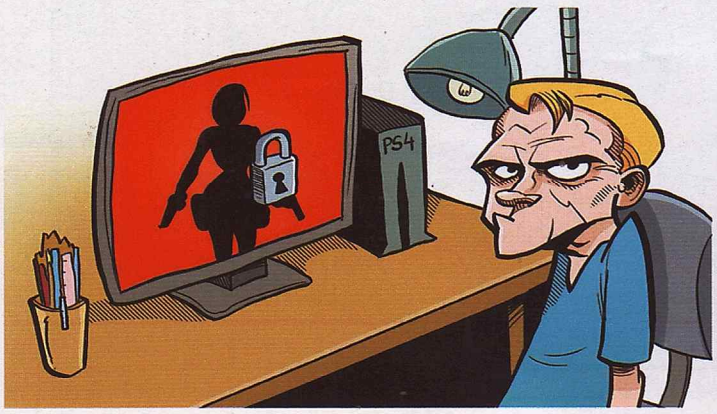
Różnica w płaceniu studiom za wyłączność albo opóźnienie premiery na konkurencyjnej platformie jest według mnie żadna. W obu przypadkach chodzi o prosty komunikat: kup sprzęt XYZ, a poczujesz się lepiej. Oczywiście, że kosztem osoby, która ma sprzęt ZYX – o to przecież w tym biznesie chodzi. **Producenci toczą zaciekłą walkę o klienta i w ich interesie nie jest dobro wszystkich graczy, ale tych, którzy są ich klientami.**

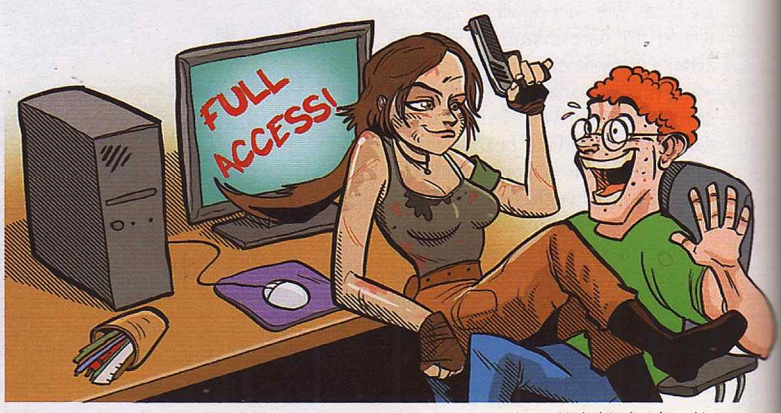
Czy dostajesz wcześniej kod DLC do Call of Duty, czy jakiś tytuł trafia na twój sprzęt o rok wcześniej – zawsze jest w to zamieszana duża kasa. Jeszcze więcej jej potrzeba, by utrzymywać na stałe całe studio. Czy myślisz, że Naughty Dog by padło, a developerzy wzięli się za hodowlę marchewek, gdyby Sony odłączyło kurek z pieniędzmi? Nie – ta firma mogłaby tworzyć bez problemu, nawet finansując swoje projekty na Kickstarterze. Jednak Sony płaci jej furgonetki dolarów po to, żeby nikt inny nie mógł wydawać ich gier.

Ta branża to biznes i nie ma co się obrażać na wolny rynek. Zwłaszcza że nikt tak naprawdę nie chce zburzyć panującego oligopolu (w przeciwieństwie do monopolu uczestników jest więcej, a dzielą się tortem w miarę po równo). Sony jak na razie przecież wygrywa walkę o liczbę kupionych konsol. Tyle tylko, że gdyby Microsoft chciał iść z japońskim gigantem na otwartą i wyniszczającą wojnę, to już dawno mielibyśmy Microsoft PlayStation. Wartość giełdowa giganta z Redmond jest taka, że mógłby połknąć całe Sony bez popijania i nie miałby czkawki. Na szczęście taki całkowity monopol nikomu się na dłuższą metę jednak nie opłaca.

Tworzenie stref dla VIP-ów zawsze można uznać za sztuczne. To prosty mechanizm: ty zostawiasz u nas więcej pieniędzy, my traktujemy cię lepiej. I ten mechanizm działa niezależnie od tego, czy kupujesz grę, czy bilet na pociąg. Wydawcom gier zależy na kasie, bo mając ją, mogą opłacić nie tylko pensje prezesów i marketing, ale też utrzymać setki pracowników. Nie mamy absolutnie żadnej wiedzy na temat tego, na co idzie kwota z pre-orderów czy early accessów. Dla graczy jednak najlepiej jest, jeśli firmy tworzące dobre gry (dobre, czyli takie, w które warto inwestować więcej, które są w stanie zachęcać ludzi nawet do kupowania w ciemno) są w dobrej kondycji. Wtedy nie ma cięć, strachu przed odważniejszymi ruchami, czyli np. inwestycjami w zupełnie nowe marki.

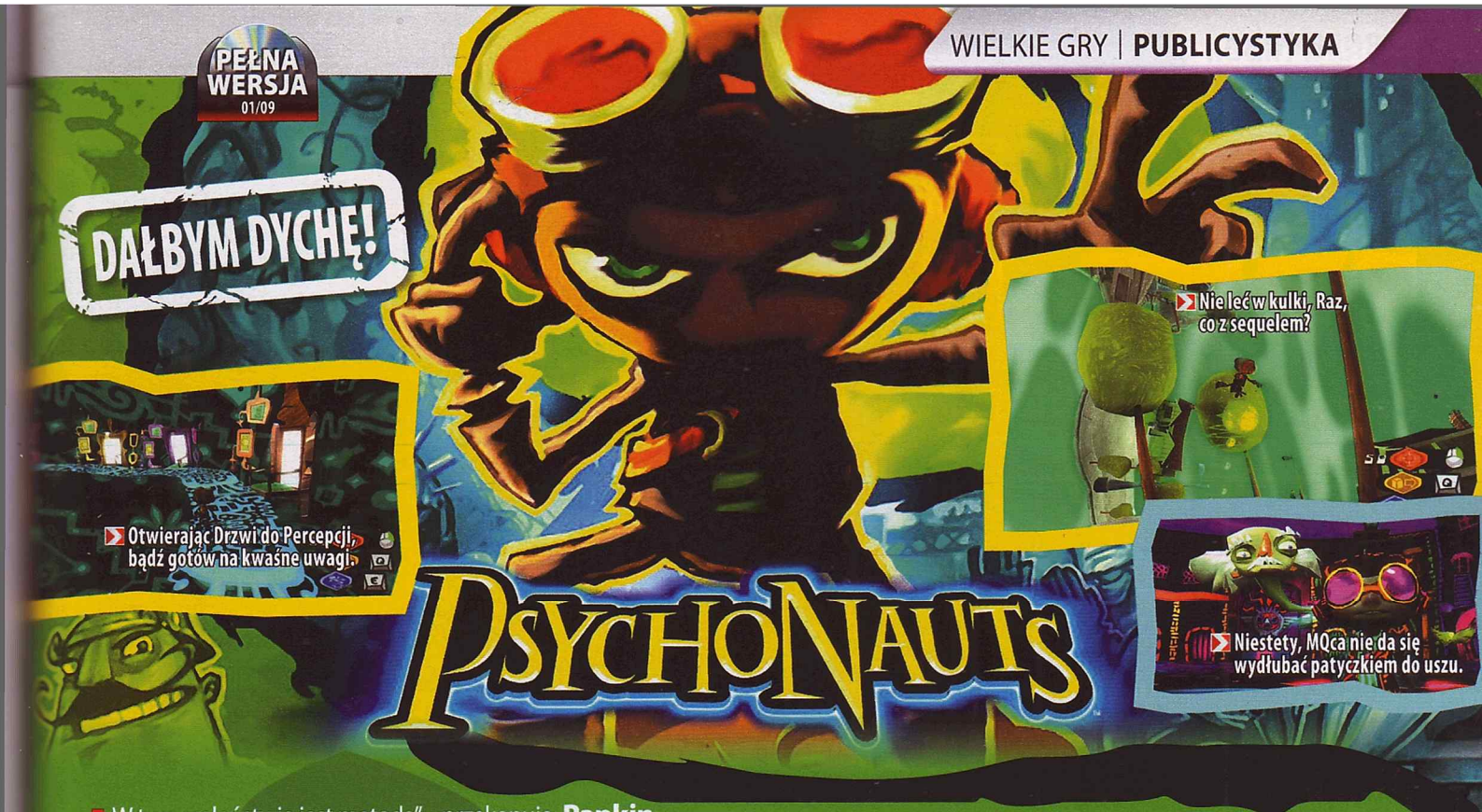
No i wreszcie: kto zmusza cię do grania w dniu premiery? W przypadku całej masy gier lepiej wręcz poczekać kilka tygodni, aż maszyna patchująca trochę ostygnie. CDA





Autor: Michał Ambrzykowski

DAŁBYM DYCHĘ!



Otwierając Drzwi do Percepcji, bądź gotów na kwaśne uwagi.

Nie leć w kulki, Raz, co z sequelem?

Niestety, MQca nie da się wydłubać patyczkiem do uszu.

„W tym szaleństwie jest metoda" – przekonuje: **Papkin**

Wypiwszy sylwestrowego szampana (rocznik 2000), Tim Schafer wyrwał się z uścisku LucasArts, zebrał sieroty po The Dig, Grim Fandango i Monkey Island, zwlókł kilka komputerów do magazynu rozpaczliwie krzyczącego o deratyzację, po czym... spieprzył swoją najlepszą grę na tyle, że prawie nie udało mu się jej wydać!

Nerwowości developerów wcale w Psychonautach jednak nie czuć, podobnie zresztą jak przepychanek z wydawcami (niezadowolony Microsoft zakręcił w końcu kurek z pieniędzmi, na szczęście projekt podniosło Majesco). W 2005 produkcja mogła nie tylko stanąć w jednym szeregu z klasykami Lucasa, ale nawet zaprowadzić przygodową zgrają w kolejny wiek.

Śmieszy, nie tumani

Raz, cyrkowiec, lat dziesięć, trafia do letniego obozu dla dzieciaków uczących się gmeraniny w umysłach interlokutorów. Double Fine, lat pięć, wypisuje w zerach i jedynkach **list miłosny do starych point'n'clicków.** Tyle że wysłany poniewczasie, gdy nawet najwierniejsi sympatycy gatunku ogłaszali jego śmierć. Schafer wydedukował (skądinąd roztropnie), że polowanie na piksele i używanie wszystkiego na wszystkim nie sprzedadzą nowej gry. Chcąc zmęczyć przepony kolejnego pokolenia, postanowił zamknąć swoje humoreski w formule trójwymiarowego platformera, która (co udowodniły udane przeszczepy Raymana i Earthworma) wydawała się wówczas trendy, cool i jazzy.

Psychonauts to wielki, szalony dowcip, ale opowiedziany metodycznie i z matematyczną precyzją. Każdy z poziomów to nie tylko okazja do zabaw słowem, ale i konwencją, na co pozwala zresztą fabularny zamysł: gra stanowi przebieżkę przez zdziwaczałe bądź nawet dotknięte szaleństwem umysły. Jak by tu zresztą zacz... BAM! Właśnie rozbijasz się po mózgu agenta, który na tyle panuje nad swymi myślami, że udało mu się uporządkować je w ogromny, atakujący platformowymi wyzwaniami sześcian. BAM! Wizytując rybi łeb, Raz rośnie na kilkadziesiąt metrów i – w lokacji stylizowanej na stare filmy z Godzillą – demoluje parodię Nowego Jorku! BAM! W bańce dawnej królowej disco mkniesz pędem przez świetliste korytarze i tańczysz z dziećmi-kwiatami! BAM! Będąc w czerepie cierpiącego na manię prześladowczą mleczarza, kroczysz przez serpentyny rozoranych niepamięcią ulic i patrzysz na świat z perspektywy poukrywanych w skrzynkach na listy szpiegów. BAM! Malarz cierpiący na ataki agresji zaprasza cię na swoje pastelowe płótna, na których walczysz z wrestlerami reprezentującymi jego wewnętrzne demony... Dostaliście zadyszki? A nawet nie zacząłem się rozkręcać!

Szalony żart opowiedziany z matematyczną precyzją.

Definicja szaleństwa

Schafer zdawał się mówić: nie przyzwyczajaj się, bo w każdym momencie mogę wziąć te twoje przyzwyczajenia i zakręcić nimi, aż będzie ci niedobrze. Każdy z poziomów częstował projektowym niuansem – to siły ciążenia robiły sobie wolne, to gra zamieniała się w skradankę, brawlera, rajdówkę (lub... partię szachów), to skupiała się na skakaninie po platformach, to wypuszczała na arenę dziesiątki przeciwników. Przez kilkanaście godzin Psychonauts nieustannie żonglowało konwencjami i estetykami, manifestując swoje wariactwo nie tylko w lokacjach, ale i coraz to nowych psionicznych mocach (podróży na kulach energii, telekinezie, piromancji, lewitacji, niewidzialności, tarczy energetycznej i... może przestańmy, bo wciąż staram się złapać oddech po poprzednim akapicie...).

Double Fine wcale nie zrezygnowało jednak z przygodowych patentów. W grze gromadziliśmy całkiem sporo przedmiotów, które dało się wykorzystać przy klasycznych (acz prostych) łamańcach głowy, natomiast (i chwała za to!) prawdziwie przygodowy ciężar wzięły na siebie... znajdźki. By zebrać porozrzucane po obozie fanty, trzeba cechować się bystrym wzrokiem, precyzją myślenia, ale – przede wszystkim – raz jeszcze wpuścić do mózgu tę zdrową dawkę szaleństwa, jaka pozwalała zaliczyć Małpią Wyspę i Sama & Maksa.

American Psycho

Na długi czas Psychonauts było jedyną nieprzygodówką, której udało się w udany sposób zaadaptować mechanizmy klasycznych point'n'clicków. Więcej: na tle smutnego finiszu Małpiej Wyspy, Broken Sworda i King's Questa, które rozpaczliwie próbowały pożenić zagadki z topornie realizowaną akcją, tytuł Double Fine był mocnym głosem wołającym: TAK, TO MOŻLIWE!

Głosem, który niestety nie współbrzmiał z oczekiwaniami rynków. Pięćset tysięcy graczy, którzy zakupili debiut Double Fine, miało prawo do zachwytów. Psychonauts na ponad dekadę zdefiniowało styl graficzny gier studia i związało je z podkładającymi głosy aktorami, ale też powalało kreatywnością i przypomniało, że najwybitniejsi dowcipnisie wciąż mają w zanadrzu kilka niezłych kawałków. W dodatku by je opowiedzieć, wcale nie muszą odżegnywać się od swego znakomitego dziedzictwa, więcej: są w stanie uczynić z niego atut!

Do pełnego sukcesu zabrakło jednak co najmniej jeszcze pięciuset tysięcy kolejnych nabywców, którzy usprawiedliwialiby wykorzystane na takie gameplayowe tornado fundusze. Ale kiedy marka wróciła do swych brodatych ojców w 2011 (wcześniej trzymało ją w szufladzie wspomniane Majesco), ci słusznie przeczołgali ją przez Bundle i wyprzedaże. Po sprzedaży dodatkowego pół miliona kopii Psychonauts stał się wreszcie rentowny, czego pokłosiem będzie ufundowana właśnie „dwójka". A choć patrząc na ten ponowny debiut z boku, można mieć wrażenie chaotycznej eksplozji, zapewniam: był to kontrolowany wybuch, który zaowocował najlepszym trójwymiarowym platformerem wszech czasów. |CDA|

- PLATFORMY: PC, PS3, X360
- GATUNEK: PLATFORMOWA
- PRODUCENT: DOUBLE FINE
- OCENA W CDA: 9

Dział współtworzony przez czytelników naluzie@cdaction.pl

NA LUZIE

MYŚL NUMERU

Czy wiecie, że „Al Paczino" wspak to „On i czapla"?

KIEPSKI DZIEŃ...

■ Nudziłem się w pracy i zacząłem przeglądać Facebooka. W pewnym momencie dostałem powiadomienie, że zostałem oznaczony na zdjęciu przez mojego szefa. Fota przedstawiała moje plecy i była podpisana „Stoję za tobą od jakichś dobrych 10 minut".

■ Byłam na zakupach i spotkałam swoją koleżankę z poprzedniej pracy. Nie widziałyśmy się od lat i na przywitanie powiedziała mi, że ani trochę nie widać po mnie upływu lat. Zanim zdążyłam podziękować, dodała, że to chyba kwestia mojej wagi, bo grubi ludzie już tak mają.

■ Bardzo staram się schudnąć, po miesiącu pracy na siłowni pytam męża, czy widać, że coś zrzuciłam. Spojrzał na mnie i po chwili namysłu powiedział: „Tak, cycki ci zmalały".

■ Pracuję w dużym salonie samochodowym. Nasze wizytówki firmowe zostały wydrukowane z błędnym numerem kontaktowym i babka, do której ludzie dzwonili, za którymś razem tak się wkurzyła, że zaczęła im wkręcać, że zostali wylosowani w naszej corocznej loterii i wygrali auto. Przychodzi do nas teraz masa niesamowicie ucieszonych ludzi – ja zostałem przydzielony do odkręcenia całej sytuacji.

■ Byłam z rodziną w Ikei szukać kanapy do mojego pokoju. W pewnym momencie mój ojciec usiadł na modelu, który był wyraźnie dla niego za mały – a mój tata wcale wielki nie jest. Zaśmiałam się, że to chyba dla jakichś karłów, a nie normalnych ludzi. Odwracam się, a tam na takiej samej kanapie tylko w innym kolorze siedzi najprawdziwszy karzeł i wygląda, jakby chciał mnie zamordować wzrokiem. Niech mi ktoś powie, jakie jest prawdopodobieństwo takiego zdarzenia?

■ Byłem w trakcie prezentacji przed szefostwem i bardzo ważnym klientem, kiedy w rogu ekranu wyskoczyło mi powiadomienie o przychodzącym mailu – o tym, że kończy mi się subskrypcja do znanego serwisu z filmami dla dorosłych. Klient tak się zaczął śmiać, że aż się prawie udławił ze śmiechu. Niestety mój szef już taki rozbawiony tą sytuacją nie był...

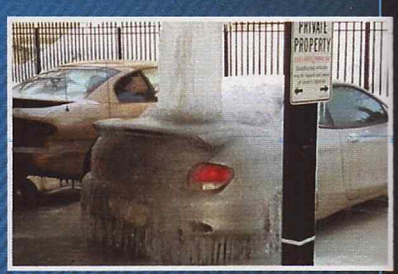
■ Przyjechał po mnie facet moich marzeń, żeby zabrać mnie na pierwszą randkę. Mój ojciec zabłysnął swoim specyficznym poczuciem humoru i gdy wychodziłam, krzyknął: „A co z twoją grypą żołądkową? Nie boisz się wychodzić z domu?". Chłopak milion razy zapytał mnie, czy dobrze się czuję i czy nie wolę przełożyć spotkania na inny dzień. Za każdym razem, jak mijaliśmy jakąś toaletę, patrzył na mnie pytająco... Nie tak wyobrażałam sobie romantyczny wieczór – dzięki tato!

■ Rzuciła mnie dziewczyna po ośmiu latach związku. Kiedy zapytałem ją, czy ma kogoś innego, odparła zgryźliwie: „to ty byłeś tym innym".

■ Szukałam pracy, aby dorobić przed studiami. Pewnego dnia zostałam zaproszona na rozmowę kwalifikacyjną, jednak nie wiedziałam, na czym miała polegać praca, wszystkiego miałam się dowiedzieć na miejscu. Na spotkaniu przywitała mnie sekretarka. Podając kobiecie CV, usłyszałam od niej: „szef już jest gotowy panią przyjąć, proszę tylko ściągnąć koszulkę". Zbulwersowana zaczęłam krzyczeć, że za takie oferty serdecznie dziękuję i nie zamierzam się przed nikim rozbierać, żeby zdobyć pracę. Okazało się, że chodziło jej o przezroczystą koszulkę, w którą zapakowane było moje CV. Uciekłam stamtąd bez rozmowy z szefem, zażenowana do granic możliwości.

■ Muszę uczciwie przyznać, że nie jestem dobrym kierowcą. Z reguły trzymam się prawego pasa i jestem „babą za kółkiem". Mojej dzisiejszej historii nie zrozumieją pewnie dobrzy kierowcy, ale ja przeżyłam chwile grozy. Wracając z pracy, przejeżdżam przez dwupasmową drogę kończącą się dwupasmowym rondem. Z reguły trzymam się prawego pasa, ale dzisiaj, widząc dziadka za kierownicą, który jechał nawet wolniej niż ja, postanowiłam go wyprzedzić. Moje szaleństwo na lewym pasie skończyło się w momencie, gdy całe towarzystwo na jeździ zobaczyło stojący obok patrol policji i zwolniło. Nie zdążyłam wyprzedzić dziadka i dojechałam do ronda na lewym pasie... Opisane przeze mnie miejsce jest bardzo ruchliwe. Po wjechaniu z lewego pasa na środek ronda nie potrafiłam z niego zjechać. Nikt mnie nie chciał wpuścić. Kręciłam się w kółko i kręciłam, nie mogąc się zatrzymać, by nie tamować ruchu. Jak dla mnie przeżycie jak z horroru. Po przejechaniu kilkunastu okrążeń w chwilowym zatorze samochodowym udało mi się zjechać z tego strasznego miejsca. Gdy widzicie zrozpaczoną kobietę jeżdżącą w kółko ronda – ustąpcie jej pierwszeństwa, bo może już tak jeździ od kilku godzin. :)

■ Wypad z kumplami nad morze. Idziemy do bistro coś zjeść. Tłumy ogromne, jak to bywa w czasie wakacji. Zamówiliśmy obiad, zjedliśmy. Odpoczywamy, pełny relaksik, pijemy zimne piwko. Nagle wpada gość o dużej masie ciała, silnie zbudowany i krzyczy głośno: „Kto zżar, do mnie, wychodzimy!". Ludzie wstają i wychodzą. Więc my z lekkim zawahaniem pomału wstajemy od stołu, bo przecież też już zżarliśmy. Okazało się po chwili, że to była wycieczka z miejscowości Żary.



SCREENSHOCK

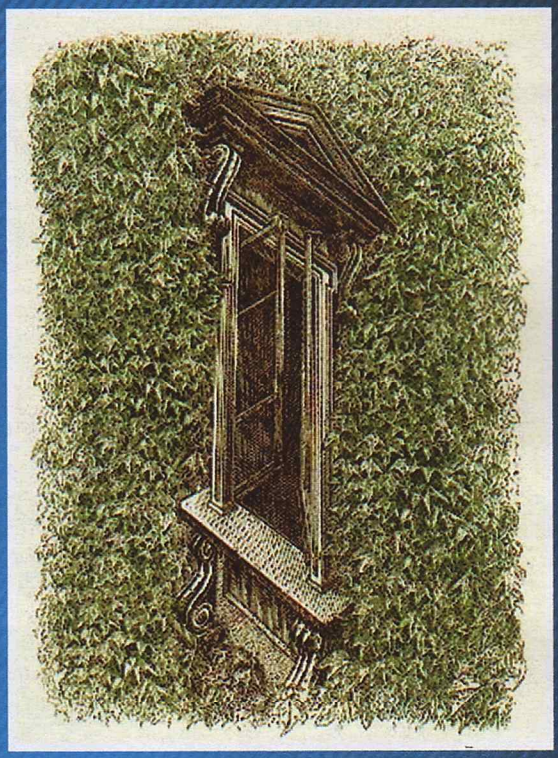
Nadesłał(a): NAYN

CZYM JEST MIŁOŚĆ?

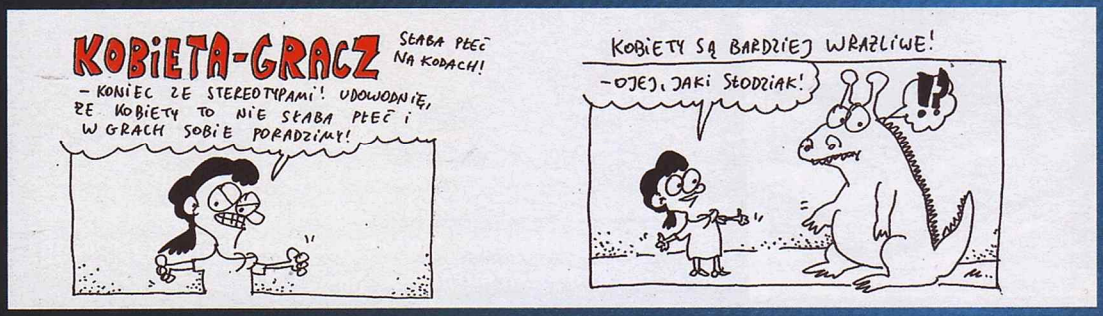
Wedle dzieci w wieku 5-9 lat. Niektóre opinie... takie całkiem sensowne są.

- Ślub jest wtedy, gdy przychodzisz po dziewczynkę, by się z nią pobawić, i już nigdy nie zwracasz jej rodzicom.
- Mama i tata od zawsze byli razem, a potem spotkali się w muzeum.
- Gdy ludzie się bardzo lubią, to ciągle się całują, ale potem mają dość całowania, więc co mają robić? Wtedy biorą ślub.
- Mama mówi, że spotkam mądrego i dobrego chłopca, ale ja pewnie po prostu wybiorę tego najwyższego z niebieskimi oczami.
- Miłość to coś, co zmusza cię do uśmiechu, gdy jesteś zmęczony.
- Skończę przedszkole i będę szukać żony.
- 75 lat to dla mnie najlepszy wiek do ślubu. Gdy macie tyle lat, możecie już nie pracować i ciągle wylegiwać w łóżku i kochać się wzajemnie.
- Najważniejsze – nie całować się przy ludziach. Jeśli ktoś zobaczy, można stać w kącie przez całą bajkę. Ale jeśli nikt nie patrzy, pocałowałabym ładnego chłopca. Niedługo, kilka godzin.
- Dziewczynkom lepiej jest jak są same, a chłopcom jak są żonaci. Ktoś musi przecież im sprzątać.
- Na studiach tata poprosił mamę, by pomogła mu w lekcjach. Mama się zgodziła, a potem dowiedziała się, że tata był o wiele mądrzejszy, niż udawał.
- Aż mnie głowa zabolała. Jestem dzieckiem, za wcześnie, bym o tym myślał.
- Tata jest większy niż mama. Jest wyższy i grubszy. Dlatego musi bardziej kochać.
- Trzeba mówić żonie, że jest ładna, nawet jeśli rano wygląda, jakby użądliły ją pszczoły.
- Trzeba, by ona kochała to samo co ty. Na przykład lubisz piłkę nożną, a żona pilnuje, by w domu zawsze były czipsy i coś do picia.
- Miłość jest wtedy, gdy ludzie się nawzajem nie obrażają, nawet jeśli bardzo chcą.

OCZOM NIE WIERZĘ...



To okno jest otwarte do środka, czy na zewnątrz? A skierowane jest w lewo, czy w prawo?



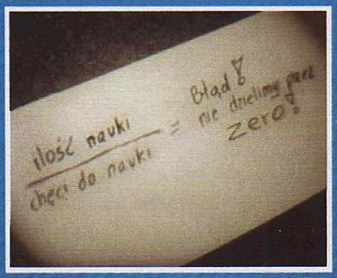
Marek Lenc

ENGLISH CORNER

- **My first job was working in an orange juice factory, but I got canned: couldn't concentrate.**
- **I'm reading a book about anti-gravity. It's impossible to put down.**
- **Why was Cinderella thrown off the basketball team? She ran away from the ball.**
- **I hate insects puns, they really bug me.**
- **A garage sale is actually a garbage sale but the "b" is silent.**
- **I put the "fun" in dysfunctional.**

Z ZESZYTÓW SZKOLNYCH

- Bakterie, które rozmnażają się przez kichanie, prowadzą koczowniczy tryb życia.
- Bandyci wpadli do sklepu i wymordowali samoobsługę.
- Baryka zakopał precjoza wraz z żoną i synkiem.
- Benelux to prowincja Belgii w Holandii, gdzie produkuje się towary luksusowe.
- Beniowski miał taki charakter, że lubił mieć wszystko na wierzchu.
- Beniowski zabił sześciu Kozaków. Jeden z nich umarł, a inni uciekli.
- Będąc mały, las mnie przerażał.
- Białe motyle, których dzieci żrą kapustę, to kapuśniaki.
- Biesiadowali przy suto zastawionych stolcach.
- Bił swoją żonę, z którą miał dwoje dzieci przy pomocy paska.
- Błąd może być prawdziwy albo fałszywy, w zależności od tego, czy ten, co go popełnił, pomylił się, czy nie.
- Błony komórkowe spełniają bardzo ważną funkcję – wiedzą, kogo wpuścić, a kogo wypuścić.
- Bogumił kochał Barbarę przez całe noce i dnie Dąbrowskiej.
- Bogumił nie wytrzymał i powiedział Barbarze, że ją kocha.
- „Bogurodzica" śpiewana była często na rozpoczęcie bitwy pod Grunwaldem.
- Bogurodzica żyła w XII wieku.
- Bohaterami bajek byli zezwierzęceni ludzie, którym Krasicki proponuje w końcu morał.
- Bohater występuje w każdym ustępie.
- Boryna był teściem żony syna Antka Hanki.

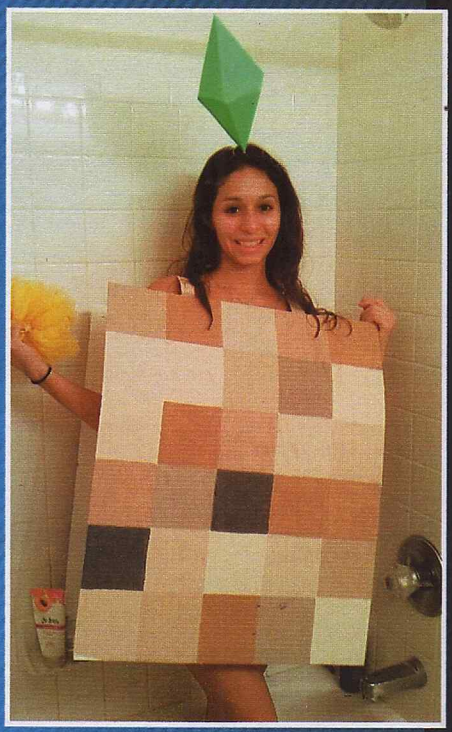


- Boryna usłyszał dym.
- Brygida spostrzegła, że nie żyje.
- Budzik wykonuje wiele czynności, ale najczęściej chodzi.
- Bydło wracało z pola, rycząc nieludzkim głosem.
- Była to wyspa położona z dala od morza.
- Było ich tysiące, a nawet setki.
- Był on dobrym człowiekiem, ponieważ dbał o Ewę i jej męża – Zosię.
- Był to mężczyzna, a zarazem poeta.

BĄDŹMY KREATYWNI...
tuningując swój samochód

GAMEPLAY

■ Formalnie rzecz biorąc, Nintendo jest jedynym oficjalnym dystrybutorem dwóch filmów pornograficznych z serii „Super Hornio Brothers", opartych na grze Super Mario Bros. Przy czym Nintendo wykupiło prawa do nich tylko po to, by uniemożliwić ich dystrybucję.



■ Chmurki w grze Mario Bros. to pomalowane na biało krzaki rosnące na trasie. Albo jak wolicie – krzaki to pomalowane na zielono chmury. Zrobiono to, by zmieścić grę w niewielkiej pamięci ówczesnych konsol.

Z OKAZJI PREMIERY „PRZEBUDZENA MOCY"
PRZYPOMINAMY STARY AUTENTYK

Standardowo przed rozmową z klientem potrzebuję uzyskać hasło abonenckie. I równie standardowo klient go nie pamiętał. Ale jego hasło było na tyle interesujące, że wyznawana ideologia nie pozwoliła mi nie spróbować mu przypomnieć.

[Ja] Widzę, że ciemna strona Mocy pamięć o haśle panu przesłoniła...

[On] ...Yyy? A, hehe, faktycznie. Hasło to „LukeSkywalker".

[Ja] Zgadza się, hasło prawidłowe jest.

Rok 1986. Marzec. Godzina 13:07. Bydgoszcz. Ulica Słowiańska 17. Skrzat Psotnik wykrada płomień z serca tajemniczego ni to drzewa, ni to bóstwa. Oddala się w nieokreślonym kierunku na monocyklu. Rower też ma, ale w domu, bo mu łańcuch spada.

Błażej Wiśniewski

PRAWDZIWE WYPADKI W FILMACH

Viggo Mortensen – „Dwie wieże"
W jednej ze scen w „Dwóch wieżach" grany przez Viggo Mortensena Aragorn, zobaczywszy wielki kopiec usypany ze zwęglonych zwłok orków, dochodzi do wniosku, że hobbici Pippin i Merry zostali zamordowani. W przypływie gniewu bohater z całej siły kopie leżący na ziemi hełm, a następnie dramatycznie pada na kolana i wydaje z siebie rozpaczliwy krzyk. Cóż za patos! Peter Jackson ponoć od razu zachwycił się grą aktorską Mortensena. Tyle że artysta, waląc stopą w rekwizyt, złamał sobie dwa palce i zaryczał bardzo szczerze... ale z bólu. Tak czy inaczej scena była na tyle dramatyczna, że Jackson zdecydował się na pozostawienie jej w filmie.

Joe Pesci – „Wściekły byk"
Joe Pesci nie ma szczęścia do filmów w reżyserii Martina Scorsese. Pierwszy raz przekonał się o tym na planie słynnego „Wściekłego byka", kiedy to wcielający się w postać boksera Robert de Niro w jednej ze scen poczęstował Joe ciosem, który złamał aktorowi żebro. Pesci krzyknął z bólu wręcz podręcznikowo, a uradowany Scorsese ujęcie to wykorzystał w filmie.

Piętnaście lat później Joe, grając w „Kasynie" – kolejnym dziele tego reżysera – złamał to samo żebro podczas kręcenia sceny, w której bohater zostaje brutalnie wrzucony do „grobu" wykopanego pośrodku pola kukurydzy.

Sylvester Stallone – „Rambo: Pierwsza krew"
Czasem aktorzy uznają, że podczas rejestrowania karkołomnych ujęć obejdą się bez pomocy dublerów. Sylvester Stallone doszedł do wniosku, że scenę, w której Rambo skacze z klifu wprost w gęste chaszcze, spokojnie może zagrać samemu. I tak też zrobił. Wyszło to całkiem naturalnie – Sly przebił się przez mniejsze gałęzie, a następnie przywalił w gałąź nieco grubszą, złamał sobie żebro i po raz kolejny ujęcia powtarzać już nie chciał. Scena pozostała więc w filmie.

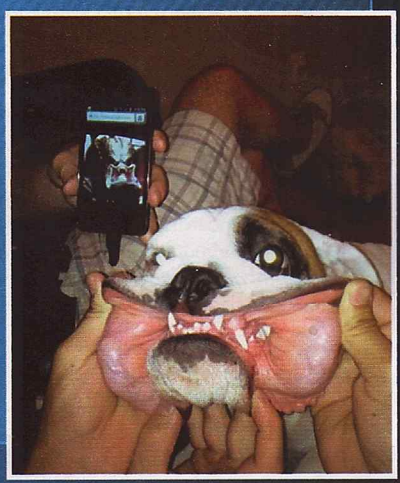
Martin Sheen – „Czas apokalipsy"
W otwierającej film sekwencji poznajemy kapitana Benjamina Willarda, który upiwszy się w swoim hotelowym pokoju, roztrzaskuje pięścią lustro, a następnie obsmarowuje swoje ciało krwią sączącą się z jego dłoni. Scena nie znalazła się w scenariuszu – była całkowicie „improwizowana". W tym czasie Sheen zmagał się z uzależnieniem od narkotyków i alkoholu. Obchodzący właśnie swoje 36. urodziny aktor dostał poważnego załamania nerwowego, które reżyser Francis Ford Coppola postanowił udokumentować. Pijany do nieprzytomności gwiazdor naprawdę rozciął sobie rękę szkłem, a jego zachowanie wcale nie było aktorskim popisem... Scenę w gotowym obrazie wykorzystano, mimo że wielu członków ekipy filmowej uważało to posunięcie za wysoce niemoralne.

Jake Gyllenhaal – „Wolny strzelec"
Również Jake Gyllenhaal miał bolesne spotkanie z lustrem. Doszło do tego podczas zdjęć do filmu „Wolny strzelec". W jednym z ujęć bohater wyładowuje swoją frustrację na łazienkowym zwierciadle. To pęka, a szkło głęboko rani rękę aktora. Jake nie wyszedł jednak ze swej roli i kontynuował grę aż do końca sceny.

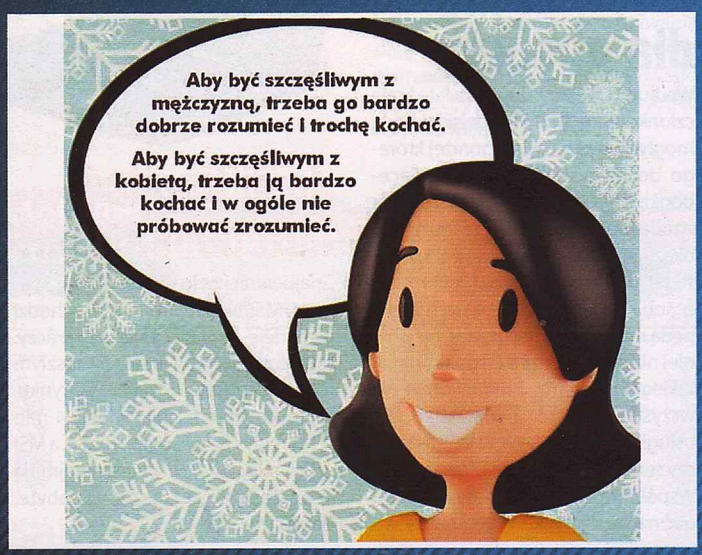
Leonardo DiCaprio – „Django"
Podobny wypadek przytrafił się Leonardowi DiCaprio. W jednej ze scen perorujący Leonardo niechcący rani się mocno w dłoń odłamkiem szkła kieliszka... ale nie przerywa sceny, wymachując okrwawioną dłonią przed aktorami, którzy wcale nie musieli tu udawać przerażenia. Scena pozostała w filmie.

Jackie Chan – „Draka w Bronksie"
Chan w ciągu 40 lat swojej kariery prawdopodobnie przynajmniej raz złamał każdą kość w swoim ciele (łącznie z podstawą czaszki, co niemal go zabiło). To dlatego, że aktor nigdy nie korzysta z pomocy kaskaderów i nawet najbardziej niebezpieczne popisy wykonuje sam. Pod koniec każdego filmu fani mogą obejrzeć zbiór wpadek i katastrof, które miały miejsce podczas zdjęć. W jednej ze scen filmu „Draka w Bronksie" Chan musiał skoczyć wprost na pędzący pod nim poduszkowiec. I złamał przy tym kostkę. Został przetransportowany do szpitala, gdzie założono mu gips, a następnie, kuśtykając, wrócił na plan. Gwiazdor poprosił swoich kolegów z planu, aby pomalowali gipsowy opatrunek w taki sposób, żeby z daleka wyglądał jak but. Dzięki temu „kamuflażowi" Jackie mógł ukończyć swój film – jednak dość łatwo dostrzec, że dużo scen dialogowych kręconych jest w bliskich planach, by ukryć gips na nodze aktora.

Lance Henriksen – „Obcy – decydujące starcie"
Pamiętacie to ujęcie Lance'a Henriksena grającego androida Bishopa, kiedy został efektownie przebity przez ogon królowej Obcych? Aktor wypluł wówczas z siebie białą ciecz, która w rzeczywistości była mieszanką mleka z jogurtem. Mikstura została przygotowana znacznie wcześniej i dość długo przeleżała na ciepłym planie filmowym. I okazała się idealnym miejscem dla różnych ciekawych bakterii. W efekcie aktor nabawił się paskudnego zatrucia pokarmowego.



OBRAZEK NUMERU



CHWILA REFLEKSJI

Dwa małe wilczki wpuszczono do sali pełnej luster. Jeden z nich był radosnym zwierzakiem; skakał i bawił się, a gdziekolwiek się obrócił, widział radosne, skaczące wilczki skore do zabawy. Drugi wilczek był zły i nadąsany, pokazywał kły, warczał i jeżył sierść, a gdziekolwiek się obrócił, widział najeżone agresywne wilki gotowe do ataku. Świat jest dla nas jak lustro. Cokolwiek nosisz w środku, odbija się w rzeczywistości. Jeżeli uważasz, że wszyscy ludzie są źli, wredni i knują na twoją niekorzyść – zastanów się, czy aby nie mówisz o sobie.

Wykorzystano materiały z serwisów www.joemonster.org, www.bash.org.pl, www.9gag.com, www.mistrzowie.org, www.demotywatory.pl, www.kwejk.pl, www.piekielni.pl,

Nowe Radeony!

Kryją się pod kodową nazwą Polaris, a pojawią się w połowie roku. Będzie to pierwsza poważna zmiana technologiczna od 2011 – czyli czasów serii 7000 – i ma zapewnić bardzo duży wzrost efektywności energetycznej. Wydajności, cen ani modeli na razie nie ujawniono.

www.amd.com

AMD GPUOpen

Tak nazywa się przygotowany przez AMD na zasadach OpenSource odpowiednik Nvidia GameWorks. Ma być gotowy już w styczniu i ułatwić tworzenie gier, także na Linuksie. Przy okazji zapowiedziano też lepszy sterownik do tego systemu, bo obecny do gier się niemal nie nadaje.

www.amd.com

Tomb Raider z GeForce'ami

Informacja w momencie oddawania do druku czekała jeszcze na oficjalne potwierdzenie, ale wydaje się pewna, więc ogłaszamy, że do GeForce'a GTX 970, GTX 970M (bądź lepszych) kupionych po 7 stycznia (a przed 26 lutego) dodawana będzie pełna wersja Rise of the Tomb Raider.

www.nvidia.com

200 mln Dziesiątki

I to jeszcze w 2015, a więc w 5 miesięcy od premiery. Wynik jest jednak nieoficjalny, a podał go serwis WinBeta. Z innych rekordów: Dziesiątka przekroczyła już 30% wśród użytkowników Steama, zajmując 2. miejsce (za Siódemką), za to w Polsce jest już popularniejsza niż XP.

www.windows.com

Jest finalna wersja Oculus Rifta

Nazywa się CV1 i jest już nawet rozsyłana do developerów, choć zwykli użytkownicy muszą jeszcze trochę poczekać (pre-ordery ruszą w styczniu, dostawy – w pierwszym kwartale). Przy okazji zmieniły się także wymagania sprzętowe:

OS: Windows 7 SP1, Windows 8.1, Windows 10 – 64-bitowy
Procesor: Intel Core i5-4590 lub porównywalny
Pamięć: 8 GB RAM
Grafika: Nvidia GeForce GTX 970 lub AMD Radeon R9 290
Złącza: HDMI 1.3, 3 x USB 3.0, 1 x USB 2.0

Różnice to system w wersji 64-bitowej oraz aż cztery złącza USB, z czego trzy w standardzie 3.0. Po co? Spekuluje się o dźwięku przestrzennym (CV1 ma wbudowane słuchawki), a także podłączeniu odbiornika od bezprzewodowego kontrolera. Na oficjalnych zdjęciach widoczny jest bowiem pad od XBO, więc być może znajdzie się on w zestawie.

www.oculus.com

Nowy, słabszy Xbox

To na razie plotki, ale bardzo intrygujące. Nowy model ma bowiem nie tylko być znacznie tańszy, ale też zostanie pozbawiony napędu optycznego, a do tego jego celem ma być konkurowanie z przystawkami do oglądania multimediów (czytaj: Apple TV), a nie PS4. Z jednej strony oznacza to cenę niższą niż 150 dolarów (czyli przy obecnych przelicznikach jakieś 800 złotych), a więc połowę tego, co trzeba zapłacić za next-geny. Z drugiej najbardziej zaawansowaną funkcją ma być uruchamianie aplikacji uniwersalnych tworzonych z myślą o Windowsie 10 i urządzeniach mobilnych. Oraz – oczywiście – odtwarzanie filmów i muzyki, także tych, które będą strumieniowane ze smartfonu. Czy oznacza to, że uda się na tym czymś zagrać w tytuły streamowane z peceta czy XBO, nie wiadomo, ale bez tego ten wynalazek nie będzie miał u graczy większych szans.

www.microsoft.com

Najwięcej luk miał...

Nie, nie Windows 10 – ten zajmuje dopiero 35 pozycję na liście Top 50 przygotowanej przez CVE, a biorącej pod uwagę wszystkie luki w zabezpieczeniach, jakie zostały publicznie ujawnione w 2015 roku. Pierwszy nie jest też Android – zajmuje miejsce 20. Nawet Flash Player jest dopiero na miejscu 3. Najbardziej dziurawy okazał się bowiem OSX z komputerów Apple'a, drugi zaś – iOS z iPhone'ów i iPadów. Oczywiście luki w zabezpieczeniach są różne, podobnie jak czas ich łatania (nie jest w przypadku tej listy brany pod uwagę), ale fanom Jabłek powinno to dać sporo do myślenia.

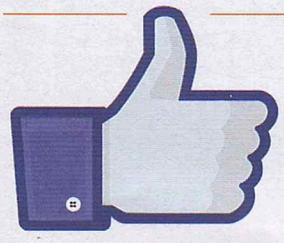
cve.mitre.org

1	Mac Os X	Apple	OS		384
2	Iphone Os	Apple	OS		375
3	Flash Player	Adobe	Application	---	314
4	Air Sdk	Adobe	Application		246
5	AIR	Adobe	Application		246
6	Air Sdk & Compiler	Adobe	Application		246
7	Internet Explorer	Microsoft	Application		231
8	Chrome	Google	Application		187
9	Firefox	Mozilla	Application		178
10	Windows Server 2012	Microsoft	OS		155
11	Ubuntu Linux	Canonical	OS		152
12	Windows 8.1	Microsoft	OS		151
13	Windows Server 2008	Microsoft	OS		149
14	Windows 7	Microsoft	OS		147
15	Windows 8	Microsoft	OS		146
16	Windows Rt 8.1	Microsoft	OS		139
17	Windows Rt	Microsoft	OS		138
18	Windows Vista	Microsoft	OS		135
19	Safari	Apple	Application		135
20	Android	Google	OS		130

Jeśli Android, to olbrzymi

Według raportu Flurry Analytics aż 50% urządzeń mobilnych z Androidem, jakie kupiono w święta, to tabfony. Na drugim miejscu uplasowały się zwykłe telefony (35%), a na trzecim – małe tablety (10%). W przypadku iOS-a olbrzymie smartfony zajęły trzecie miejsce, za zwykłymi telefonami (65%) oraz dużymi tabletami (14%). Co ciekawe, ogólnie jednak aż 49,1% urządzeń pochodziło od Apple'a, potem był Samsung (19,8%), Nokia (2%), LG (1,7%) i Xiaomi (1,5%).

flurrymobile.tumblr.com



Internet nie dla gimbazy

Według projektu już za dwa lata kraje członkowskie Unii Europejskiej będą mogły zwiększyć wiek, poniżej którego do korzystania choćby z Facebooka czy Gmaila będzie potrzebna zgoda rodziców, z 13 do 16 lat. A przy okazji nowe prawo pozwoli także zażądać usunięcia wszelkich informacji o sobie, a o wycieku danych firmy będą musiały poinformować nie później niż po 72 godzinach od wykrycia takiego zdarzenia. I ma to dotyczyć wszystkich, którzy będą świadczyli usługi w UE, również jeśli ich siedziba czy serwery będą się znajdowały poza Wspólnotą. A jeśli nie? Kary mają sięgać nawet 4% całkowitych obrotów.

www.europarl.europa.eu

Jeśli kupiłeś notebooka, to...

...najpewniej było to urządzenie Asusa lub MSI, w każdym razie jeśli chodzi o modele przeznaczone dla graczy. Wspólnie te firmy miały w zeszłym roku około 50% udziałów w rynku, szacowanym na mniej więcej 4 mln sztuk (przy czym Asus to 1,1 mln, a MSI – 0,9 mln). Dalsze miejsca zajmują Acer, Lenovo, HP, Razer, Gigabyte, Haier i Dell.

www.digitimes.com

Gadżet numeru

Piksele na kartach

Takich do gry lub stawiania pasjansa, a nie graficznych. Używanych bez komputera, smartfona i tabletu. Na normalnym, niereagującym na dotyk stole, kocu czy łóżku. Do talii z przywodzącymi na myśl czasy ośmio- i szesnastobitowców rozpikselowanymi grafikami dołączona jest też książeczka pozwalająca uzupełnić braki w wiedzy dotyczącej pixel artów, za całość odpowiada krakowski Trefl, a cenę talii składającej się z 55 kart ustalono na 25 złotych.

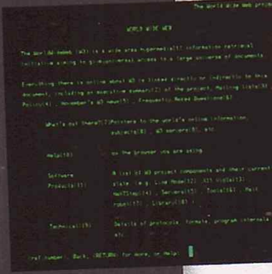
www.trefl.krakow.pl

Abonament TV – 100 zł rocznie
Według nowego projektu obecny abonament RTV, płacony np. przez gospodarstwo domowe z przynajmniej jednym telewizorem (22,70 zł miesięcznie), zostanie zastąpiony nowym, płaconym przez każdego podatnika niezależnie od tego, czy TV ma, czy nie, za to w wysokości 8,33 zł miesięcznie.
www.premier.gov.pl

PS4 złamana
A dokładniej – udało się na niej zainstalować Linuksa. W tym celu wykorzystano luki w przeglądarce internetowej obecne w firmwarze w wersji 1.76. Dla przypomnienia – obecnie PS4 aktualizuje się do 3.11, więc twórcy gier ciągle mogą spać spokojnie.
www.playstation.com

Wydarzenie numeru

25 lat stron internetowych



Choć dla wielu osób internet to przede wszystkim strony WWW, pierwsza powstała zaledwie 25 lat temu, podczas gdy zalążki ogólnoświatowej sieci – ponad 45 lat temu. Stworzył ją Tim Berners-Lee, a działała na komputerze NeXTStep w CERN-ie. I działa nadal, ba, można ją zobaczyć nie tylko na dowolnej ze współczesnych przeglądarek, lecz także – dzięki emulatorowi – w taki sposób, w jaki było to możliwe 25 lat temu, korzystając z trybu tekstowego. Efekt jest... czarno-zielony, a o obsłudze myszy należy zapomnieć, ale najważniejsze, czyli linki, działają!
info.cern.ch

Kto rządzi w monitorach?

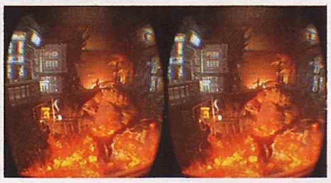
W 2015 roku nabywców znalazło co najmniej 800 tysięcy monitorów gamingowych, a więc wyposażonych w technologie FreeSync, G-Sync lub też „zwykłe" matryce o częstotliwości odświeżania większej niż 60 Hz. Co jednak ciekawe, w tym segmencie aż 40% rynku należy do Asusa, za którym depczą Acer oraz BenQ.
www.digitimes.com

Oculus się opóźnia

Znaczy – dokładnej daty premiery jeszcze nie ma, za to wiadomo, że na specjalne kontrolery, pozwalające na przeniesienie dłoni w świat wirtualnej rzeczywistości, trzeba będzie poczekać dłużej niż na same gogle. Najpewniej do drugiego kwartału (sam Oculus Rift ma mieć premierę w pierwszym), choć szczegółów na razie brak.
www.oculus.com

Windows 10 Pro za darmo?!

W internecie można znaleźć numery seryjne, które pozwalają na zaktualizowanie wersji Home do Pro. Za darmo. Co gorsza – faktycznie to robią. Problem w tym, że takiego Windowsa trzeba jeszcze aktywować, a to możliwe jest jedynie po podaniu innego, prawidłowego numeru seryjnego. W przeciwnym wypadku zostaniesz piratem. Chyba że uda ci się cofnąć do Windowsa 7 lub 8.1 (co wolno zrobić przez 30 dni od upgrade'u do Dziesiątki) bądź też przeinstalujesz od zera wcześniejszą wersję systemu. Innymi słowy za darmo to można sobie tylko napytać biedy, a nie przejść z Home na Pro, więc od takich superrad trzymaj się z daleka!
www.windows.com



Nowy 3DMark

A dokładniej testy, za to aż dwa. Pierwszy nazywa się Time Spy i pozwoli kompleksowo sprawdzić wydajność kart graficznych, korzystając z DirectX 12 i jak dotąd wiadomo o nim tyle, że powstaje (w każdym razie nie licząc bardzo słabej jakości filmiku kręconego komórką, z którego niewiele wynika). Drugi test przygotowano natomiast z myślą o VR i jest już dostępny jako beta dla wszystkich posiadaczy płatnej steamowej wersji 3DMarka – wystarczy zgłosić chęć wzięcia udziału w beta-testach, wpisując kod HappyHolidays, i gotowe. Zresztą pełna jego wersja ma się ukazać jeszcze w styczniu, być może nawet będzie gotowa w chwili, gdy czytasz te słowa.
www.3dmark.com

Permanentna inwigilacja

Według projektu nowelizacji ustawy o policji (poprzednia wygasa, bo Trybunał Konstytucyjny orzekł, że dotychczasowa jest sprzeczna z ustawą zasadniczą, bo pozwala na nadmierną ingerencję w prawa i wolności człowieka i obywatela) od lutego będzie możliwe dalsze swobodne sięganie przez służby rządowe po billingi. Zarówno w czasie rzeczywistym, jak i wstecz (firmy telekomunikacyjne muszą je przechowywać przez dwa lata). Dojdzie do tego możliwość śledzenia stron i usług internetowych, a także pozyskiwania danych z komputerów, a wszystko bez potrzeby zdobycia nakazu sądowego czy choćby prokuratorskiego i wobec kogokolwiek.
www.sejm.gov.pl

Świąteczne problemy Steama

Hakerzy zapowiadali, że w te święta problemy będą mieli gracze konsolowi, ale zarówno PSN, jak i XBL przez cały czas działały. Gorzej było ze Steamem, który 25 grudnia zaliczył (spowodowany wyprzedażą i atakiem DDoS) poważny pad sklepu. Co gorsza, około 34 000 użytkowników tej platformy mogło zobaczyć informacje prywatne należące do kogoś innego, choć do publicznego wycieku nie doszło. I jeszcze jedno – grać dało się na pecetach przez cały czas.
www.steampowered.com

Amiga w przeglądarce

Najlepszy 16-/32-bitowy komputer doczekał się emulatora, który działa w przeglądarce Chrome (i tylko w niej). W wersji darmowej można sobie pooglądać oryginalne dema, ale płacąc 3 zł za licencję, odblokowuje się opcję wczytania zawartości dowolnych dyskietek w formacie .adf. Choć jeśli chcesz się porządnie pobawić emulacją (czytaj: grać), lepiej skorzystać z osobnych emulatorów, jak np. darmowy FS-UAE.
pnacl-amiga-emulator.appspot.com

Mobilne

forDrivers
Ciekawa polska aplikacja, która powstała, by premiować bezpieczną jazdę samochodem. Instalujecie, rejestrujecie się, a potem telefon analizuje waszą jazdę i – jeśli nie stwarzacie bezpieczeństwa – nagradza punktami i odznakami, dzięki którym można dostać np. zniżkę na bilety do kina czy darmową kawę na stacji benzynowej.
Cena: darmowe
Platformy: Android, iOS

Microsoft Apps
Sklep z aplikacjami producenta systemu Windows. Okazuje się, że Microsoft zrobił ponad 70 programów na Androida i wszystkie można ściągnąć z poziomu tego huba, co jest bardzo wygodne. Polecam zainstalować i przejrzeć – jest tam sporo naprawdę dobrych aplikacji, które są w niektórych wypadkach lepiej opracowane niż ich odpowiedniki na Windows Mobile.
Cena: darmowe
Platformy: Android

Kid's Shell
Nakładka na Androida, która po skonfigurowaniu pozwala przekazać dziecku telefon bez strachu, że skasuje np. maile lub odpali aplikację, której nie powinno. Na specjalny pulpit dodajemy gry lub sugerowane przez apkę programy edukacyjne i dziecko porusza się wyłącznie w ich obrębie, dostęp do ustawień zabezpieczony jest zaś... tabliczką mnożenia. :)
Cena: darmowe
Platformy: Android

310 tysięcy dziennie

Tyle szkodliwych plików wykrywano średnio w 2015 w Kaspersky Lab. Co jednak ciekawe, oznacza to spadek o 15 000 w stosunku do roku ubiegłego, bo przestępcy przerzucili się z tworzenia wirusów na wykradanie certyfikatów i wykorzystywanie reklam.

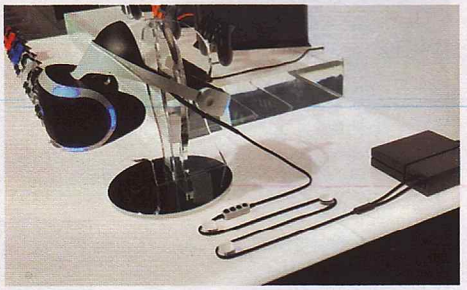
www.kaspersky.com

Uwaga na AVG!

Darmowy dodatek do Chrome'a o nazwie AVG Web TuneUp został sprawdzony przez ekspertów bezpieczeństwa z Google'a i okazało się, że choć stoi za nim firma antywirusowa, pozwala on na kradzież prywatnych danych użytkowników i najlepiej jak najszybciej go odinstalować.

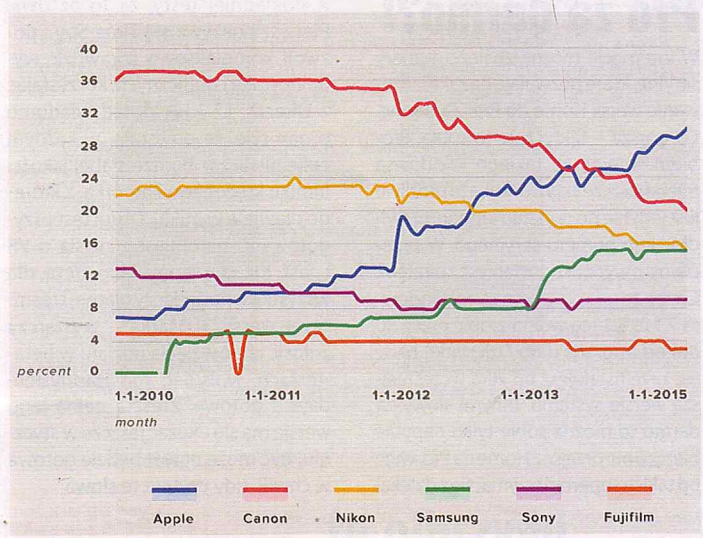
www.google.com

PlayStation VR = gogle + pudełko



Dość nieoczekiwanie to Sony zaczyna wyrastać na najpoważniejszego gracza na rynku VR, a podczas ostatniej konferencji poświęconej PlayStation VR (jak teraz nazywa się Project Morpheus) pokazano aż 17 tytułów, które mają się na tę platformę ukazać. Nie pokazano natomiast wyglądu całego zestawu, bo prócz gogli składa się on także z dodatkowej przystawki do konsoli, która odpowiada za część obliczeń. To pudełko wyglądające jak mniejsza PS4 o wymiarach 44 x 215 x 157 mm. Premiera? Na wiosnę 2016. Cena? Co najmniej tyle co konsola, bo najnowsze przecieki mówią o (w przeliczeniu) 2000 zł...

www.playstation.com



Najpopularniejszy aparat to...

iPhone 6. Drugie miejsce zajmuje iPhone 5s, a trzecie iPhone 5. Potem jest jeszcze 4s, 4 i 6 Plus. Dopiero na siódmym miejscu listy najpopularniejszych aparatów fotograficznych używanych przez osoby korzystające z jednego z najpopularniejszych serwisów ze zdjęciami, Flickr, znajduje się pierwsza lustrzanka, Canon EOS 5D Mark II. Za nim jest iPhone 5c, dwa kolejne Canony, a dopiero na 11 miejscu coś innego – Samsung Galaxy S4. Wykres obrazujący zmiany trendów na przestrzeni ostatnich 5 lat – powyżej.

www.flickr.com

Kto pyta, nie błądzi

Faktura VAT marża

Taki dopisek można znaleźć w opisach niektórych aukcji internetowych. Co oznacza? W skrócie – uciekaj! W mniejszym skrócie? Trzymaj się z daleka! A bez skrótów? Z tego rodzaju dokumentów korzysta się przy sprzedaży na zasadach komisu, dzięki czemu podatek płaci się od marży, a nie ceny produktu, co pozwala obniżyć cenę końcową. Jest to jak najbardziej legalne i jako kupującemu nic ci ze strony urzędu skarbowego nie grozi. Problemy zaczynają się jednak, jeśli chcesz skorzystać z oficjalnego serwisu technicznego.

To dlatego, że gwarancja producenta liczy się od daty pierwszej sprzedaży smartfona, tabletu czy komputera. By z niej skorzystać, potrzebne są rzecz jasna odpowiednie dokumenty, z których najważniejsza jest najczęściej albo faktura zakupu, albo stosowny rachunek – często nie trzeba nawet mieć wypełnionej karty gwarancyjnej, bo jest ona wtórna. Cały kruczek polega na tym, że faktura VAT marża (lub taki rachunek) tego wymogu nie spełnia, bo stosowane są przy *odsprzedaży* produktu. Jeśli więc nie otrzymałeś pierwotnej faktury lub rachunku, przyjęcie na darmowy serwis gwarancyjny zależy tylko od dobrej woli tego serwisu, a czasem kończy się odmową, do której ma on pełne prawo.

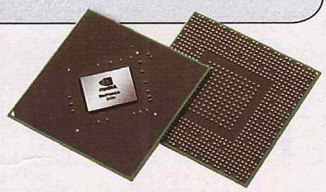
Oczywiście można wtedy skorzystać z rękojmi (nawet w przypadku przedmiotów używanych wynosi ona obecnie rok od daty sprzedaży), a więc zażądać naprawy u sprzedawcy, ale jest to zazwyczaj znacznie mniej przyjemne i dużo bardziej pracochłonne. Zwłaszcza jeśli zakup odbył się na odległość, a jedyną formą nacisku przed skierowaniem do sądu zostają telefon i poczta...

Dlatego jeśli w opisie aukcji widnieje informacja o fakturze VAT marża (albo na paragonie znajdziecie rubrykę VAT – 0%), brak natomiast jakiejkolwiek wzmianki o dołączeniu pierwotnych dokumentów sprzedaży, a chcesz kupić nowy sprzęt, który mógłby jeszcze korzystać z firmowego serwisu, poszukaj innego sprzedawcy. W przeciwnym przypadku w razie problemów może czekać cię droga przez mękę.

Android na PC

Najlepszy emulator Androida w systemie Windows, BlueStacks, doczekał się właśnie nowej wersji, która – w końcu! – umożliwia uruchomienie więcej niż jednej aplikacji naraz. Co ważne, nadal jest on darmowy. I choć na pierwszy rzut oka nie oferuje dostępu do Google Play, to kilka kliknięć wystarczy, by mieć do niego dojście, a do tego pozwala instalować aplikacje bezpośrednio z pakietów .apk.

www.bluestacks.com



Nowe mobilne GeForce'y!

A dokładniej – nowsze. Na kolejną generację GPU trzeba bowiem jeszcze poczekać, za to w międzyczasie Nvidia odświeża trzy najsłabsze modele serii 900: 920M, 930M i 940M. Dostaną one oznaczenia „920MX", „930MX" oraz „940MX" i nauczą się współpracować z pamięciami GDDR5, co w przypadku 940MX przekłada się na wzrost wydajności w testach o 30%, a w grach – nawet o 60%. Daty premiery nowych układów ani notebooków, do których trafią, niestety nie zdradzono.

www.nvidia.com

Nowe na rynku

NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NO

Genius HS-930BT

Słuchawki bezprzewodowe z modułem BT 4.0. Mają przetworniki o średnicy 40 mm, panel z przyciskami odbierania rozmów i sterowania odtwarzaniem, na jednym ładowaniu wytrzymują około 15 godzin, a dzięki odłączanemu mini-jackowi mogą grać przewodowo.

Cena: 159 zł
global.geniusnet.com

JBL Grip 100

Firma wprowadziła do sprzedaży nową linię słuchawek sportowych, które mają nigdy nie wypadać ani nie uwierać. Odpowiada za to specjalny, ultramiękki materiał Flexsoft. Do tego są odporne na pot, a jeśli ćwiczysz ze smartfonem, wersja Grip 200 ma wbudowany mikrofon i pilot sterujący.

Cena: 85 zł za Grip 100, 129 zł za Grip 200
www.jbl.com.pl

Creative Sound BlasterX P5

Dokanałowe słuchawki dla graczy. Mają przetworniki 7 mm pokryte tytanem, specjalne spiralne wkładki douszne, a na przewodzie pilota z wbudowanym mikrofonem oraz przyciskami sterującymi. Do tego dodano soft z profilami do popularnych gier dla Windowsa.

Cena: 279 zł
pl.creative.com

Mad Catz RAT PRO S

Najnowszy „Szczur" ma tylko to, co niezbędne. Dzięki temu otrzymano minimalistyczną, bardzo lekką (77 g) konstrukcję z sensorem optycznym (do 5000 dpi), regulacją kształtu, 8 przyciskami i gwarancją na 20 mln kliknięć. Sprawdzi się idealnie nie tylko na turniejach.

Cena: 300 zł
www.madcatz.com

Dobrze zacznij ten rok!

W NASZYCH ZABAWACH CZĘSTO SIĘ WYGRYWA

W 2015 ROKU PONAD

3000

NASZYCH CZYTELNIKÓW

WYGRAŁO NAGRODY WARTOŚCI PONAD

MILION ZŁOTYCH

DOŁĄCZ DO NICH. CO TYDZIEŃ NOWE NAGRODY – ZAPRASZAMY!

Rusz głową i ułóż hasła z rozsypanych liter. Jeżeli Ci się uda, wyślij do nas zgłoszenie SMS-em o treści: **CA.HASŁO**, np. **CA.KARNAWAŁ** pod nr **7265** i weź udział w losowaniu wybranej nagrody! Rozsypanki pochodzą z kategorii: KARNAWAŁ.

1 1500 zł

5000 zł

Wyślij 2 prawidłowe hasła i weź udział w losowaniu **3 nagród: 2 wybranych oraz dodatkowo 5000 zł !**

1 N E T C I A

2 Z A P N M A S

3 Y U M K Z A

4 S A B A M

5 N S U A I K

6 A K S A M

7 R F A W K E R I J E

3 TV Samsung 32-cale LED Full HD
wartość 1100 zł

2 Laptop Lenovo G70-80
wartość 1300 zł

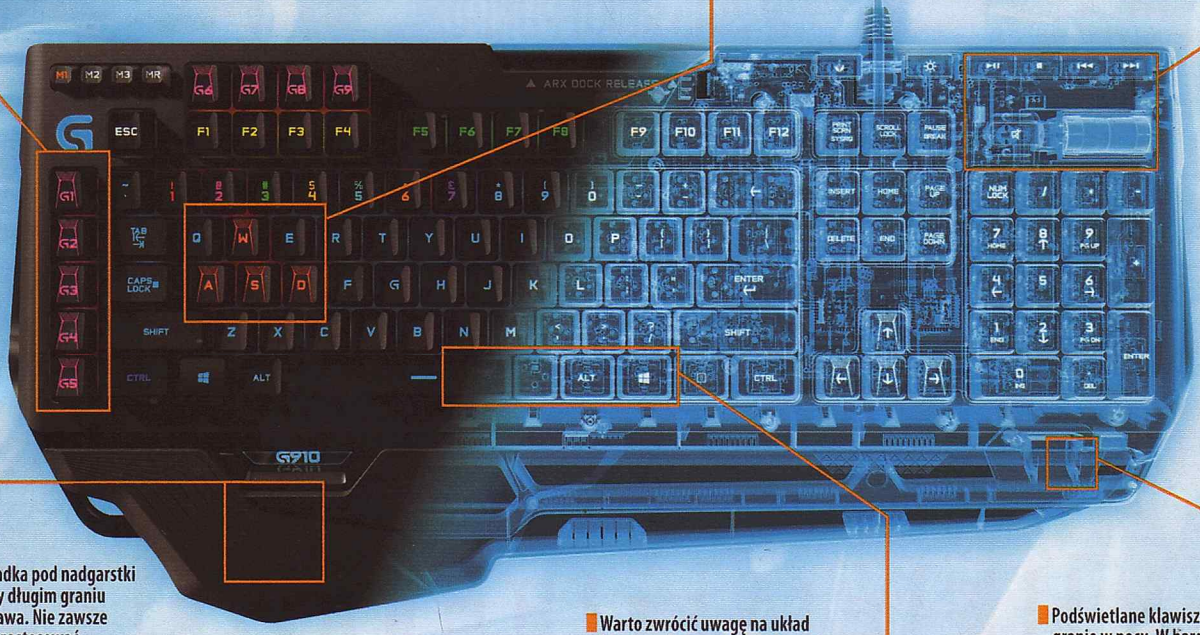
4 Smartfon Samsung Galaxy A
wartość 800 zł

5 Tablet Lenovo TAB2 8-cali
wartość 700 zł

7 Aparat Nikon Coolpix L31
wartość 300 zł

Robot kuchenny Sencor 6
wartość 400 zł

Do zwycięzców zadzwonimy. Na zgłoszenia czekamy do 28.02.2016 r. Regulamin na www.regulaminy.pl.
Koszt wysłania 1 SMS-a to 2,46 zł (z VAT). U nas za otrzymane SMS-y nie płacisz.
Usługa dostępna we wszystkich polskich sieciach telefonii komórkowej.



MEGAPORADNIK

Peryferia dla każdego gracza

Ogarniali nie tylko gryzonie: **AI, Krigore i reszta redakcji**

Na zbyt mały wybór peryferiów nikt narzekać nie powinien. Na rynku pełno myszy, klawiatur i padów, a ceny sięgają nawet tysięcy złotych. Problem w tym, że nie wszystkie one nadają się równie dobrze do grania, a do tego łatwo przepłacić za funkcje, które okażą się zbędne.

Nie trzeba przecież od razu kupować orczyka, wolantu i zaawansowanych paneli sterujących, by od czasu do czasu wzbić się w powietrze. Ani kierownicy przymocowanej do rajdowego siedziska (z force feedbackiem), by raz w tygodniu pograć w samochodówkę. Zwłaszcza gdy to jakiś nastawiony na akcję, a nie realizm Need for Speed. Ale nawet jeśli zechcesz zrealizować plan minimum, czyli ograniczyć się do myszy i klawiatury, wysokość rachunku wcale nie gwarantuje, że sprzęt spełni wszystkie twoje oczekiwania.

Dlatego poradnik zaczynamy od kompendium. Dzięki niemu odszyfrujesz oznaczenia umieszczane przez producentów na pudełkach i w razie problemów będziesz mógł zrozumieć, o czym rozmawiają maniacy na forach. Do tego jeszcze przed zakupem będziesz mógł stworzyć własną listę priorytetów, która ułatwi skorzystanie z kolejnych stron naszego poradnika.

Za mysz i klawiaturę można dać i 1000 zł. Nie zawsze warto.

Liczy się dla ciebie każda złotówka? A może od jak najniższej ceny ważniejsza jest liczba fragów w CS-ie lub dodatkowe przyciski pod makra? Szukasz klawiatury jak najtańszej, ale takiej, co wytrzyma dłużej niż miesiąc? Bardzo trwałe modele Microsoftu i Logitecha kosztują ok. 40 zł. Preferujesz modele z mechanicznymi przełącznikami, a cena gra rolę drugorzędną? Dzięki podziałowi na kategorie nie będziesz miał problemu ze znalezieniem urządzenia najlepiej odpowiadającego twoim potrzebom. Ale to jeszcze nie wszystko, bo na ostatnich dwóch stronach możesz przeczytać, czego prywatnie używają redaktorzy CD-Action. A że mamy swoje ulubione gatunki, enki krytycznym okiem spogląda na swój sprzęt z punktu widzenia LoL-owca, CormaC fana m.in. Fify, gem MMO-wca, Krigore CS-owca, a Allor – fana wszelakich symulatorów. I nie są to wcale modele z najwyższej półki, bo nie zawsze są one potrzebne (o tym, dlaczego, też można na tych stronach przeczytać) – chociaż niekiedy idealny zestaw wygląda jak list do świętego Mikołaja, ale Allor tak już czasami ma... *(też byś tak miał, gdybyś mógł obcować z niemal każdym sprzętem, ale za to zaledwie przez dwa tygodnie – dop. Allor).*

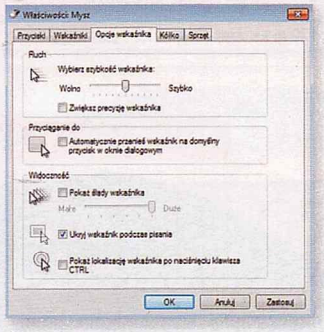
Ale teraz już nie przedłużamy, tylko do lektury zapraszamy. Hej! *(facepalm)*

Kompendium

Czy klawiatura z NKRO jest lepsza niż taka z anty-ghostingiem? Czy przełączniki czerwone będą lepsze od brązowych, jeśli lubię grać po nocach? I o co chodzi z tą częstotliwością aktualizacji? Znajomość odpowiedzi na takie pytania pozwoli uniknąć nieudanych zakupów. I choć nie wszystkie te oznaczenia można znaleźć na pudełkach, ich brak najczęściej oznacza, że producenci woleliby coś ukryć. Wyjątki to „akceleracja" i „angle snapping", ale taka wiedza też jest na wagę fragów.

akceleracja (sprzętowa) – idealny sensor powinien przesunięcie myszy po podkładce zamieniać na takie samo przesunięcie kursora niezależnie od prędkości gryzonia (np. 1 cm = 315 pikseli). Nie zawsze tak jednak jest, a najczęściej na akcelerację „chorują" sensory laserowe – przy negatywnej wraz ze wzrostem prędkości kursor porusza się wolniej, niż powinien, przy pozytywnej szybciej.

akceleracja (programowa) – w Panelu sterowania można zmienić ustawienia myszy, a najważniejsze z punktu widzenia gracza zawiera zakładka Opcje wskaźnika. To suwak oznaczony „szybkość wskaźnika" oraz pole „zwiększ precyzję wskaźnika". Ten pierwszy powinien być idealnie pośrodku (inaczej wprowadzi interpolację ruchu, która zmniejsza precyzję), ten drugi zaś wyłączony, bo to on odpowiada za akcelerację (gwoli ścisłości – pozytywną).



angle snapping – po naszemu zwane przyciąganiem kątowym lub predykacją. Mysz z taką przypadłością przy szybkim ruchu ma problemy z precyzyjnym jego oddaniem, „zgadując", co gracz miał na myśli. Widać to np. przy rysowaniu kółek w dowolnym programie graficznym – przy szybkim ruchu staną się one wielokątami, a czasami wręcz prostokątami. Niestety, to problem z samą myszą, jedyne, co można z tym zrobić, to wymienić gryzonia na dobry model.

anty-ghosting – oznacza zdolność do rejestrowania naciśniętych naraz klawiszy. Standardowe klawiatury pecetowe mogą mieć problem z rejestrowaniem więcej niż trzech równocześnie. Konkrety zależą od modelu. Najprostsze projektuje się tak, by zadziałała kombinacja Shift + Alt + Ctrl + cokolwiek, ale z W + S + spacja może być już problem, bo w pracy biurowej to niepotrzebne, więc po co stosować droższe rozwiązania. Anty-ghosting oznacza, że w danym modelu problem trzech klawiszy nie występuje (za to być może czterech czy pięciu), ideałem jest dopiero NKRO.

częstotliwość aktualizacji (poll rate) – podawana w hercach. W przypadku standardowego biurowego sprzętu kablowego zmiana pozycji raportowana jest 125 razy na sekundę, co przekłada się na opóźnienie wynoszące 8 ms. Modele gamingowe robią to z częstotliwością 500 lub 1000 Hz, co oznacza opóźnienie 2 lub 1 ms (zazwyczaj można to samemu zmienić). Modele bezprzewodowe z własnym odbiornikiem zazwyczaj osiągają przynajmniej 125 Hz (gamingowe do 1000 Hz), za to bluetoothowe – zwykle zaledwie 50 Hz.

czułość (sensitivity) – podawana jest w dpi. Liczba 4000 na pudełku oznacza, że przesunięcie myszy o 1 cal spowoduje przesunięcie kursora o 4000 punktów (oczywiście przy wybranej maksymalnej czułości). W praktyce niewiele osób potrzebuje więcej niż 2500 dpi, a zawodowi gracze zazwyczaj nie przekraczają 1200 dpi. Większość modeli gamingowych pozwala wybrać kilka poziomów czułości i przełączać się pomiędzy nimi przy pomocy przycisków, niektóre modele mają guzik „snajperski", który zmienia czułość, gdy jest wciśnięty.

LOD – czyli lift-off distance (dobrego tłumaczenia na język polski brak). Oznacza to odległość, na jaką trzeba podnieść mysz, by sensor nie przekazywał już informacji o zmianie położenia. Jednostką są milimetry, ale niewielu producentów podaje wartość tego parametru. Jeśli podczas gry zdarza ci się przenosić gryzonia nad podkładką (przydatne, jeśli lubisz niską czułość), LOD powinien być jak najmniejszy (im jest większy, tym większy ruch kursora na ekranie następuje przy podnoszeniu i opuszczaniu myszy), a idealnie – regulowany (jeśli jest to w danym modelu możliwe, producent na pewno będzie się tym chwalił).

makra – w najprostszej wersji pozwalają przypisać klawiszom lub przyciskom myszy inną funkcję, dzięki czemu da się np. zamienić boczne przyciski myszy w Enter i Esc. W bardziej zaawansowanych do dyspozycji są całe sekwencje, niekiedy nieograniczone, składające się zarówno z naciśnięć klawiszy, jak i przycisków myszy, co pozwala zautomatyzować prace biurowe i/lub granie (uwaga: twórcy niektórych tytułów uważają to za cheatowanie i można za to dostać bana).

maksymalna prędkość – w metrach na sekundę. Dobre sensory poddają się dopiero powyżej 3 m/s.

maksymalne przyspieszenie – podawane w g. Im większe, tym mniejsze ryzyko aproksymacji, a więc lepszy sensor.

NKRO – skrót od n-key rollover. Oznacza to tyle, że klawiatura jest w stanie poprawnie przekazać naciśnięcie wszystkich klawiszy. W mniej zaawansowanej wersji będzie to np. 6-key rollover – liczba oznacza, ile klawiszy naraz będzie poprawnie rejestrowanych. Uwaga: standardowy sterownik urządzeń HID (czyli kontrolerów maści wszelakiej) obsługuje jednocześnie maksymalnie 6 klawiszy, ale USB jako takie limitu nie ma, więc firmowy driver rozwiązuje problem.

podświetlanie (RGB) – zwykle jest zazwyczaj jednokolorowe, oznaczenie RGB stosowane jest, gdy można kolor dowolnie zmieniać. W bardziej zaawansowanych konstrukcjach dostępne są również specjalne tryby pracy, jak choćby zmiana koloru po naciśnięciu czy płynna rotacja barw.

przełącznik – w domyśle mechaniczny. Wykorzystuje się je w klawiaturach mechanicznych oraz myszkach (mają jednak wtedy inną konstrukcję, bo muszą być znacznie mniejsze, z czego wynika też nieco mniejsza wytrzymałość). Zapewnia o wiele większą trwałość niż maty silikonowe stanowiące podstawę tanich konstrukcji (około 60 mln naciśnięć zamiast – typowo – 1 mln). Do tego wymagają słabszego nacisku, szybciej wracają do pozycji wyjściowej (a więc pozwalają na wykonanie większej liczby akcji w tym samym czasie) i mogą dawać wyczuwalny (i/lub słyszalny) klik, w którym część osób się zakochała, a który część znienawidziła. Czym się różnią – w ramce poniżej.

sensor – serce myszki. Najczęściej spotyka się optyczne lub laserowe, choć istnieją także rozwiązania hybrydowe, korzystające z akcelerometrów. Generalnie sensory laserowe oferują większą czułość, ale kosztem mniejszej dokładności w odwzorowaniu ruchów, a optyczne – odwrotnie. Dlatego większość graczy przez długi czas wolała te drugie, ale obecnie w najlepszych konstrukcjach nie ma to już znaczenia, bo są i idealnie odwzorowujące ruchy lasery, i absurdalnie czułe sensory optyczne.

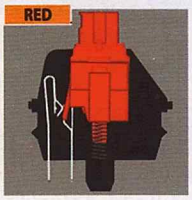
sterownik – zazwyczaj opcjonalny, ale jest niezbędny, by korzystać z bardziej zaawansowanych funkcji myszy czy klawiatury. Najczęściej trzeba go sobie samemu ściągnąć ze strony producenta, co jednak warto zrobić, nawet jeśli jakaś jego wersja została dołączona na płycie CD, bo zazwyczaj jest ona już nieco nieświeża.

waga – ma znaczenie przede wszystkim w przypadku myszy. Najlżejsze, preferowane przez osoby grające na bardzo niskiej czułości, ważą ok. 80 gramów. Dla wielu jednak to za mało, zresztą sam sprzęt wydaje się w takim przypadku zbyt plastikowy. Średnia to około 120 gramów, to także minimum w przypadku modeli umożliwiających regulację masy przy pomocy odważników. Myszy bezprzewodowe z akumulatorami ważą zazwyczaj ponad 150 gramów.

wbudowana pamięć (on-board memory) – dzięki niej urządzenie zapamiętuje konfigurację, można więc np. korzystać z makr bez potrzeby instalacji sterownika.

GRA W KOLORY (MIKROPRZEŁĄCZNIKÓW)

Większość mechanicznych klawiatur wykorzystuje przełączniki firmy Cherry. Ba, nawet jeśli gdzieś zastosowano inne konstrukcje (tak postępuje Razer, Logitech i Coolermaster, choć nie we wszystkich modelach) i tak podaje się informację, jakiemu kolorowi „Wiśni" one odpowiadają. Określa on bowiem, jak twarda będzie klawiatura i czy będzie budziła domowników klikaniem.

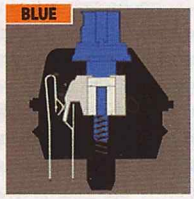


Miękkie, bez kliku, o liniowym oporze.

Średnio twarde (60 g), bez kliku, o liniowym oporze.

Miękkie (45 g), bez kliku, z podwójnym oporem.

Średnio twarde (65 g), bez kliku, o liniowym oporze.



Miękkie (50 g), z klikiem i podwójnym oporem.

MYSZKI PODSTAWOWE

NTT Hiro Octagon

Cena: 70 zł
Dostarczył: NTT
www.game.ntt.pl

Świetna propozycja **dla fanów budżetowego grania bez kompleksów**. Gryzoń jest wytrzymały i nastawiony na długie dystanse: przełączniki Omron wytrzymają ponoć 5 milionów kliknięć. Sensor optyczny Avago o maksymalnej czułości 3200 dpi sprawia dobre wrażenie i jest precyzyjny, przyczepić się można jedynie do skromnego softu, który pozwala na zmianę czułości skokami co 800 dpi. Mysz wygląda świetnie, dobrze też leży w dłoni.

OCENA 8+

Natec Genesis GX57

Cena: 85 zł
Dostarczył: Natec
www.genesis-zone.com

Mysz, która wypada w porównaniu jeden do jednego nieco gorzej od innych tu zaprezentowanych, a jednak **oferuje możliwości, których próżno szukać w wielu podobnych cenowo konstrukcjach**. Mamy tu sześć programowalnych przycisków oraz cztery stopnie czułości, które dostosowujemy sobie co 250 dpi. Czujnik Avago jest bardzo precyzyjny – Berlin, fragując jak opętany w Quake'u Live, nie powiedział o nim złego słowa.

OCENA 8

Tracer Sniper

Cena: 89 zł | Dostarczył: Tracer | www.tracer.pl

enki, który lata temu recenzował tę myszkę, trafił na sprzęt ponadczasowy. Ciągle **próżno szukać na rynku urządzenia, które oferowałoby tego rodzaju klasę i rozwiązania techniczne w tak niskiej cenie**. W przeciwieństwie do budżetowych modeli, które nie zapewniają wodotrysków, tu mamy cały wodospad bajerów uprzyjemniających życie gracza. Sensor to Avago 9500, który zapewnia wysoką precyzję, jakiej nie wstydzą się gryzonie dwa razy droższe. Jeśli chodzi o klawisze, to też jest bardzo dobrze: dziewięć przycisków plus rolka sprawdzą się nawet w grach MMO, gdzie trzeba mieć sporo zaklęć pod paluchami. Aparycja może i nie jest ekskluzywna i widać pewnego rodzaju tandetną plastikowość, tym niemniej myszka jest świetnie wyprofilowana, dobrze siedzi w łapie, a za sprawą regulowanej wagi przypadnie do gustu wielbicielom tak slimów, jak i wagi zdecydowanie wyższej. Są i makra, dzięki czemu gryzoń bez kompleksów może rozpychać się łokciami wśród droższej konkurencji. Ciągle bezkonkurencyjny, ciągle wart polecenia!

OCENA 9

PORÓWNANIE

	Tracer Sniper	NTT Hiro Octagon	Natec Genesis GX57
Sensor	laserowy, Avago 9500, 6000 dpi	optyczny, Avago, 3200 dpi	Optyczny, Avago 3050, 4000 dpi
Przyciski	9 plus rolka	7 plus rolka	6 plus rolka
Inne	przewód 1,7 m, regulowana waga, aktualizacja 1000 Hz, makra	przewód 1,8 m, aktualizacja 1000 Hz, makra	przewód 1,8 m, aktualizacja 1000 Hz
Wymiary i waga	110 x 80 x 38 mm, 95-120 g	122 x 85 x 40 mm, 120 g	124 x 125 x 41 mm, 126 g

MYSZKI FPS

Razer DeathAdder Chroma

Cena: 290 zł
Dostarczył: Razer
www.razerzone.pl

Allor jest nią zachwycony w tym samym stopniu co Krigore Rivalem 300. Chroma leży w łapie idealnie, ale nic dziwnego, bo jest czwartą edycją tej serii i kontynuuje tradycje genialnej prostoty. Materiał tu użyty jest nieco szorstkawy, wewnątrz zaś znajdziecie **optyczny sensor pracujący z czułością nawet 10 000 dpi**. Oczywiście to absurd, mysz jednak świetnie sprawdza się przy 1/10 tego.

OCENA 9

Roccat Pure Optical

Cena: 230 zł
Dostarczył: Roccat
www.roccat.org

To trochę czarny koń wśród konstrukcji przeznaczonych do FPS-ów. Praca sensora stoi na bardzo wysokim poziomie, przez co będziecie zadowoleni niezależnie od tego, czy gracie w Quake'a Live, czy CS:GO. To druga edycja myszki, **kształt jest więc dopracowany i uniwersalny**, powinna przypaść do gustu i tym, co mają duże łapy, i graczkom. Wrażenie robią też bardzo bogate opcje konfiguracyjne.

OCENA 8

SteelSeries Rival 300

Cena: 240 zł | Dostarczył: SteelSeries | www.steelseries.com

To chyba najlepsza na rynku mysz do hardkorowego strzelania. Jest stosunkowo wysoka, dzięki czemu po bokach mamy dużą powierzchnię chwytu, dodatkowo wyłożoną gumą – zawsze pewnie leży w dłoni, nawet spoconej. Przycisków za wiele tu nie ma, ledwie sześć, co jest standardem, producent chwali się jednak, że w myszce użył nowoczesnych przełączników, dzięki czemu klawisze teoretycznie wytrzymają 30 mln kliknięć. Optyczny sensor sprawdza się wyśmienicie, przenosząc ruch ręki bez przekłamań, choć jak ktoś chce, może sobie włączyć w całkiem rozbudowanym softcie różnego rodzaju wspomagacze. Tamże dostępne są opcje modyfikacji dwupunktowego podświetlenia w palecie RGB, ale to rzecz jasna zupełnie nieistotny bajer. **Całość jest piekielnie sprawna i wygodna**, przyciski są pod ręką, ta zaś się nie męczy przy długotrwałym graniu. Używam od dwóch miesięcy i jestem zachwycony. W sprzedaży jest również wersja CS:GO tego gryzonia, ale za skórkę Fade, bo w takich jest barwach, trzeba dopłacić ok. 40 zł.

OCENA 9

PORÓWNANIE

	SteelSeries Rival 300	Razer DeathAdder Chroma	Roccat Pure Optical
Sensor	optyczny, Pixart PMW3310, do 6500 dpi	optyczny, do 10 000 dpi	optyczny, R3, 4000 dpi
Przyciski	6 plus rolka	5 plus rolka	7 plus rolka
Inne	przewód 2 m, makra, regulacja podświetlenia	przewód 2,1 m w oplocie, aktualizacja 1000 Hz	przewód 1,8 m, aktualizacja 1000 Hz, regulacja podświetlenia, makra
Wymiary i waga	133 x 70 x 40 mm, 130 g	117 x 63 x 37 mm, 80 g	120 x 70 x 30 mm, 90 g

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

MYSZKI MMO

Roccat Nyth

Cena: 550 zł | Dostarczył: Roccat | www.roccat.org

Teoretycznie myszka do MMO, w praktyce można ją sobie skonfigurować tak, że z powodzeniem sprawdzi się chyba we wszystkich gatunkach gier. Ma **niesamowity bajer: modyfikowalny boczny panel, który budujemy sobie jak z klocków**. Składa się on z 12 mechanicznych przycisków, można je jednak dowolnie konfigurować przy pomocy dołączonych części zamiennych. I tak – jeśli ktoś potrzebuje przestrzeni na kciuk, wyciąga niepotrzebne „klikacze" i na ich miejsce wkłada zaślepkę. Mamy też do dyspozycji przyciski podwójne, które można naciskać dużo łatwiej niż drobnicę. Prócz fizycznej podmiany da się dodatkowo zastosować podwójne obłożenie przycisków, korzystając z rozbudowanego softu i technologii Easy-Shift[+], która działa jak zwykły Shift na klawiaturze. Koniec końców Nyth jest więc najbardziej konfigurowalnym gryzoniem na rynku. Do tego precyzyjnym i wygodnym, bo również w tych kwestiach nie ma się do czego przyczepić. Jedyna istotna wada to cena – ale jest chyba uzasadniona, bo możliwości tej myszy powalają.

OCENA 9

PORÓWNANIE

	Roccat Nyth	Razer Naga Hex	Logitech G600 MMO
Sensor	laserowy, do 12 000 dpi	laserowy, 5600 dpi	Avago 9800, do 8200 dpi
Przyciski	18 plus rolka	11 plus rolka	20 plus rolka
Inne	kabel 1,8 m, aktualizacja 1000 Hz, podświetlenie RGB, wymienne przyciski na bocznym panelu, Easy-Shift[+], makra, wewnętrzna pamięć	kabel 1,8 m, wyłączalne podświetlanie, boczne przyciski z mechanicznymi przełącznikami, aktualizacja 1000 Hz, makra	kabel 2 m, podświetlenie RGB, przycisk G-Shift, aktualizacja 1000 Hz, wewnętrzna pamięć
Wymiary i waga	129 x 78 x 44 mm, 120 g	116 x 70 x 46 mm, 134 g	118 x 75 x 41 mm, 133 g

Razer Naga Hex

Cena: 260 zł
Dostarczył: Razer
www.razerzone.com

Teoretycznie to mysz do gier MOBA, w praktyce jednak nie każdy potrzebuje aż 12 przycisków pod kciukiem. Tutaj jest ich sześć, za to są większe, więc dużo łatwiej w nie trafić. Do tego sama **mysz jest znacznie mniejsza i lżejsza od MMO-wej konkurencji** (nowa Naga jest o wiele większa i cięższa, podobnie jak Nyth czy G600), dzięki czemu sprawdza się także w innych typach gier.

OCENA 8+

Logitech G600 MMO

Cena: 300 zł
Dostarczył: Logitech
gaming.logitech.com/pl

Model klasyczny wśród myszek do MMO. **Panel boczny to 12 przycisków**, które są ukształtowane w ten sposób, że bardzo szybko można nauczyć się ich używać – jedna z krawędzi jest wypuszczona wyżej niż w sąsiednim rzędzie, przez co łatwo się zorientować, gdzie akurat spoczywa kciuk. Mamy tu też opcję zdublowania obłożenia, możliwości konfiguracji są tu więc naprawdę duże.

OCENA 8+

MYSZKI PREMIUM

Logitech G502 Proteus Core

Cena: 290 zł | Dostarczył: Logitech | www.logitech.pl

Po myszkach, które można określić jako „premium", spodziewamy się świetnych opcji i niestety wysokiej ceny. Proteus Core odbiega od tej definicji w przyjemny sposób – **możliwości ma bardzo duże, ale cena jest relatywnie niska**. To cudny gryzoń, który jest zauważalnie tańszy od podobnej konkurencji, a w dalszym ciągu oferuje ogromną funkcjonalność i przy tym będzie, o czym jestem przekonany, ozdobą biurka każdego gracza. Trudno przyczepić się do konstrukcji: mamy tu regulowaną wagę, rolka nie dość, że jest wychylana, to jeszcze pracuje skokowo lub swobodnie, ustawienia możemy zapisywać w wewnętrznej pamięci, znalazło się też miejsce na podświetlenie RGB. Sensor? Optyczny potwór, do którego nie sposób się przyczepić – **świetnie poradzi sobie we wszystkich grach, również w wymagających shooterach**. Zresztą sam producent mówi, że to gryzoń do FPS-ów. My jednak sądzimy, że jest czymś więcej, i polecamy z całego serca.

OCENA 9

PORÓWNANIE

	Logitech G502 Proteus Core	Razer Mamba TE	SteelSeries Sensei Wireless
Sensor	optyczny, do 12 000 dpi	laserowy 5G, do 16 000 dpi	Pixart ADNS 9800, do 8200 dpi
Przyciski	12 plus wychylana rolka (z możliwością swobodnego obracania)	9 plus wychylana rolka	8 plus rolka
Inne	przewód 2,1 m w oplocie, zmiana wagi, podświetlenie RGB, aktualizacja 1000 Hz	kabel 2,1 m, podświetlanie RGB, aktualizacja 1000 Hz, makra	bezprzewodowa z kablem 1,8 m lub stacją dokującą, podświetlanie RGB, aktualizacja 1000 Hz, makra
Wymiary i waga	132 x 75 x 40 mm, 121 g	128 x 70 x 43 mm, 133 g	120 x 69 x 41 mm, 120 g

Razer Mamba TE

Cena: 360 zł
Dostarczył: Razer
www.razerzone.com

Tańsza wersja Mamby. Co nie znaczy, że gorsza, bo od bogatszej siostry różni się tym, że ta ma kabel, a tamta – stację dokującą, działa bezprzewodowo i pozwala regulować opór przycisków. Obydwie jednak **zaskakują precyzją i polem do popisu, jeśli chodzi o konfigurację**. Wychylane kółko to ideał, obudowa jest bardzo fajnie zaokrąglona. Polecamy również wersję bezprzewodową (100 zł droższą).

OCENA 8+

SteelSeries Sensei Wireless

Cena: 515 zł
Dostarczył: SteelSeries
steelseries.com

Świetna bezprzewodowa myszka. W zestawie dostajemy stylową stację dokującą, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by podłączyć ją przewodem, w zależności od potrzeby. Sam gryzoń ma **świetny sensor ADNS 9800, a także 8 programowalnych przycisków**. Akumulator wystarcza na około 16 h pracy – mniej niż u Razera, ale i tak da się grać do upadłego.

OCENA 8+

KLAWIATURY ZWYKŁE

Logitech K120

Cena: 44 zł
Dostarczył: Logitech
www.logitech.pl

Model Logitecha wykorzystuje silikonowe membrany o przedłużonej trwałości (choć nie tak ekstremalnie jak Microsoft Wired Keyboard 200), jest też odporny na przypadkowe zalanie. Kosztuje jednak 5 złotych więcej, a przez wygiętą obudowę trudniej do niego dobrać podkładkę pod nadgarstki. Przed kupnem warto sprawdzić układ klawiszy, bo K120 dostępna jest w Polsce w dwóch wersjach.

OCENA 8

Microsoft Natural Ergonomic 4000

Cena: 200 zł
Dostarczył: Microsoft
www.microsoft.pl

Klawiatura ergonomiczna, choć najtańsza w swojej klasie, jak na model z membranami i tak kosztuje niemało. Ale jeśli dużo piszesz (i to używając wszystkich palców), twoje nadgarstki ją docenią. Nie jest odporna na zalanie, brak też podświetlenia. Na rynku jest również świetny następca, Sculpt Ergonomic Keyboard, ale sprzedawany jest z myszą, za 400 zł...

OCENA 7+

Microsoft Wired Keyboard 200

Cena: 39 zł | Dostarczył: Microsoft | www.microsoft.pl

Najtańszy model Microsoftu. Wykorzystuje maty silikonowe, standardowo stosowane w konstrukcji modeli niemechanicznych, ma klawisze o normalnej wysokości i skoku, ułożone tak tradycyjnie, jak się da.

Brak dodatkowych przycisków (nawet F1-F12 nie wiodą drugiego życia jako przyciski do obsługi multimediów), oprogramowania do tworzenia makr (ale obu tym „wadom" można zaradzić, stosując soft firm trzecich lub – jeśli nie chcesz się ograniczać – AutoHotKey) czy podświetlania.

We własnym zakresie trzeba też rzecz jasna dokupić podkładkę pod nadgarstki. Te niedogodności **nadrabia jednak ceną oraz solidnością**: zwykłe modele z matami wytrzymują około 1 mln naciśnięć, ten – aż 20 mln. Jedyny problem to zbyt szybkie usypianie, ale to można zwalczyć w opcjach zasilania (zaawansowane/ustawienia USB/ustawienie wstrzymania selektywnego USB – i zmienić na wyłączone).

OCENA 9+

PORÓWNANIE

	Microsoft Wired Keyboard 200	Logitech K120	Microsoft Natural Ergonomic 4000
Liczba klawiszy, trwałość	104, membrana silikonowa, 20 mln naciśnięć	104, membrana silikonowa, 10 mln naciśnięć	104 + 8, membrana silikonowa, 1 mln naciśnięć
Inne	odporna na przypadkowe zalanie	dostępna w dwóch układach, odporna na przypadkowe zalanie	zintegrowana podstawka pod nadgarstki, opcjonalna podpórka, dodatkowe przyciski multimedialne i specjalne
Wymiary i waga	456 x 160 x 43 mm, 0,6 kg	450 x 150 x 25 mm, 0,5 kg	503 x 262 x 83 mm, 1,3 kg

KLAWIATURY MECHANICZNE

Razer BlackWidow 2014

Cena: 410 zł
Dostarczył: Razer
www.razerzone.com

Klasyka klawiatur mechanicznych, obecnie używa autorskich przełączników Razera, według producenta działających nieco pewniej niż Cherry. Na rynku dostępnych jest kilka wersji, w tym krótka i z podświetlaniem RGB, ale ważniejszy jest gorszy anty-ghosting w najtańszym modelu, który obejmuje przede wszystkim przyciski wykorzystywane w FPS-ach – co jednak w większości przypadków i tak wystarczy.

OCENA 8

SteelSeries Apex M800

Cena: 670 zł
Dostarczył: SteelSeries
www.steelseries.com

Najlepsza mechaniczna klawiatura na rynku, a przy tym wcale nie najdroższa. Niskoprofilowa, z przełącznikami o mniejszym skoku niż standardowo wykorzystywane Cherry, cicha, ma podświetlanie RGB (bardzo rozbudowane), wygodne oprogramowanie, wbudowany hub USB i w ogóle jest super. Mniej super jest tylko cena, dwukrotnie wyższa od najtańszych klawiatur mechanicznych, ale porównywalny Logitech G910 jest droższy.

OCENA 7+

Tesoro Durandal G1N

Cena: 310 zł | Dostarczył: Tesoro | www.tesorotec.com

Klawiatury mechaniczne zamiast mat silikonowych wykorzystują przełączniki, po jednym na każdą literę, cyfrę i strzałkę. I choć pierwotnie stosowane one były w konstrukcjach biurowych (skąd kilkadziesiąt lat temu wyparły je znacznie tańsze maty), od paru lat przeżywają renesans – tyle że tym razem stosuje się je przede wszystkim w sprzęcie gamingowym, a ich trwałość i pewność działania służy fragowaniu, a nie uzupełnianiu cyferek w Excelu.

Tesoro Durandal walczy o miano najtańszej mechanicznej klawiatury z przełącznikami Cherry z modelem SteelSeries 6Gv2 – i obecnie wygrywa. Ba, jest niewiele droższa od niektórych gamingowych modeli z matami (choć warto pamiętać, że te drogie mają podświetlanie i często dodatkowe przyciski). Ale cena to nie wszystko. Ten model **radzi sobie z 6 wciśniętymi naraz klawiszami**, a do tego nieco lepiej wygląda. W sprzedaży są cztery jego wersje, ze wszystkimi przełącznikami Cherry MX. Teoretycznie każda w tej samej cenie, choć w praktyce model z cichymi Blackami jest o kilkadziesiąt złotych tańszy.

OCENA 9

PORÓWNANIE

	Tesoro Durandal G1N	Razer BlackWidow 2014	SteelSeries Apex M800
Liczba klawiszy, trwałość	104, przełączniki Cherry (4 do wyboru), 50 mln naciśnięć	104 + 5, przełączniki Razera (2 do wyboru), 60 mln naciśnięć	104 + 6, przełączniki QS1, 60 mln naciśnięć
Inne	anty-ghosting na 6 klawiszy	gniazda USB 2.0 i audio, anty-ghosting (niepełny), odporność na przypadkowe zalanie	niskoprofilowa, pełny NKRO, podświetlanie RGB, hub 2 x USB 2.0
Wymiary i waga	455 x 108 x 43 mm, 1,6 kg	475 x 171 x 39 mm, 1,5 kg	510 x 174 x 41 mm, 1,4 kg

KLAWIATURY GAMINGOWE

Logitech G105

Cena: 250 zł | Dostarczył: Logitech | www.logitech.pl

Bardzo sensowne biurowe klawiatury z silikonową membraną można kupić za 40 złotych, po co więc płacić wielokrotnie więcej za modele gamingowe? **Najważniejszy jest anty-ghosting (w idealnej wersji zwany NKRO), który mocno wpływa na cenę, ale ratuje życie**, gdy musisz naraz wcisnąć więcej niż trzy klawisze. Jeśli dużo grasz wieczorami, przydaje się jeszcze podświetlanie, a także dodatkowe klawisze na makra i wygodny soft do ich tworzenia.

G105 to najtańsza gamingowa klawiatura Logitecha. Ma tradycyjny układ, niebieskie podświetlanie z możliwością wyłączenia oraz 6 dodatkowych klawiszy na makra (oznaczonych G1-G6 – funkcji pozostałych zmienić się nie da). Ogromnym plusem jest anty-ghosting na co najmniej 6 dowolnych przycisków – to dość, by ich blokowanie nie stanowiło problemu. Szkoda tylko, że w zestawie brak podstawki pod nadgarstki, bo wygięta dolna krawędź sprawia, że uniwersalna nie leży dobrze.

OCENA 8+

PORÓWNANIE

	Logitech G105	Razer Anansi	Roccat Isku FX
Liczba klawiszy, trwałość	104 + 6 klawiszy na makra	104 + 5 bocznych + 7 pod kciukiem (wszystkie programowalne)	107 + 5 bocznych + 3 pod kciukiem + 8 multimedialnych
Inne	niebieskie podświetlanie, anty-ghosting, wyróżniony WSAD i kursory	niebieskie podświetlanie, niepełny anty-ghosting	podświetlenie RGB, makra, Easy-Shift[+], anty-ghosting
Wymiary i waga	479 x 191 x 19 mm, 0,8 kg	515 x 190 x 20 mm, 1 kg	501 x 245 x 25 mm, 1 kg

Razer Anansi

Cena: 300 zł
Dostarczył: Razer
www.razerzone.com

Stworzono ją z myślą o fanach MMO. Ma oczywiście podświetlanie (niebieskie, z możliwością wyłączenia) i dobry anty-ghosting (ale gorszy niż G105), lecz najważniejsze są makra. Wolno je przypisać do dowolnego klawisza, w tym również 5 bocznych oraz 7 specjalnych przycisków, umieszczonych pod kciukiem. Jest oczywiście zgodna z Synapse 2.0, co pozwala na dołączanie do makr komend myszy.

OCENA 8+

Roccat Isku FX

Cena: 370 zł
Dostarczył: Roccat
www.roccat.com

Wśród membranowych klawiatur to najlepszy sprzęt dla graczy. Nie dość, że mamy dwa bloki dodatkowych klawiszy, to jeszcze dzięki Easy-Shift[+] da się zdublować obłożenie niemal każdego przycisku. Do tego są oczywiście profile, możliwość ustawienia podświetlenia RGB i szeroka podstawka pod nadgarstki. Byłaby to klawiatura idealna, tyle tylko, że w tej cenie dostaniecie już mechaniczne. Wasz wybór.

OCENA 8+

INNE

Microsoft Xbox 360 Controller

Cena: 110 zł | Dostarczył: Microsoft | www.microsoft.pl

Najważniejszym kontrolerem, poza myszą i klawiaturą, jest pad. Na rynku do wyboru jest ich całe mnóstwo, ale niezależnie od tego, czy grasz przede wszystkim w tytuły konsolowe, czy też preferujesz samochodówki, **najsensowniejszy będzie standardowy pad do konsoli Xbox 360**. Przez długi czas uchodził za jeden z najwygodniejszych, jest bardzo dobrze wykonany i nie rozpadnie się po paru tygodniach użytkowania. Do tego nie ma problemów z kompatybilnością, bo wszystkie gry na PC standardowo przyjmują, że właśnie on jest wykorzystywany. A jeśli dodać do tego cenę, niższą od porównywalnej pod względem jakości konkurencji, zastanawiać można się jedynie nad tym, czy przypadkiem nie dopłacić około 50 złotych do wersji bezprzewodowej ze specjalnym odbiornikiem (taki zestaw pada z odbiornikiem nazywa się Xbox 360 Wireless Controller for Windows). Jeśli kasa to nie problem, można także pokusić się o pada z Xboksa One (kosztuje 190 zł) lub pójść na całość z wersją Elite, za 800 zł – w obu przypadkach wypada też doliczyć 100 zł za adapter bezprzewodowy (Microsoft Xbox One Wireless Controller Adapter PC).

OCENA 9+

PORÓWNANIE

	Microsoft Xbox 360 Controller	Saitek Cyborg V1	Thrustmaster T150 FFB
Sposób podłączenia	USB, 3 m	USB, 1,5 m (PC)	USB, 2 m (kierownica), 2 m (pedały), PC, PS3, PS4
Przyciski	11 + D-pad + 2 analogi	5 + grzybek	12 (+2 manetki, krzyżak, przełącznik PS3/PS4)
Inne	wibracje	obrotowy drążek, analogowa przepustnica	system force feedback, kąt obrotu 270-1080°, osobne pedały
Wymiary i waga	455 x 108 x 43 mm, 1,6 kg	230 x 240 x 225 mm, 0,4 kg	290 x 275 x 280 mm, 3 kg (kierownica)

Saitek Cyborg V1

Cena: 130 zł
Dostarczył: Mad Catz
www.madcatz.com

W symulatorach kosmicznych i lotniczych lepiej od pada czy myszy sprawdza się joystick, a najlepszy z relatywnie tanich to Cyborg V1. Jest bardzo dobrze wykonany, ma masę przycisków i fajnie wygląda. Problemem jest tylko brak sensownie położonej przepustnicy, ale z tym dobrze radzą sobie dopiero zestawy kilkakrotnie droższe.

OCENA 9

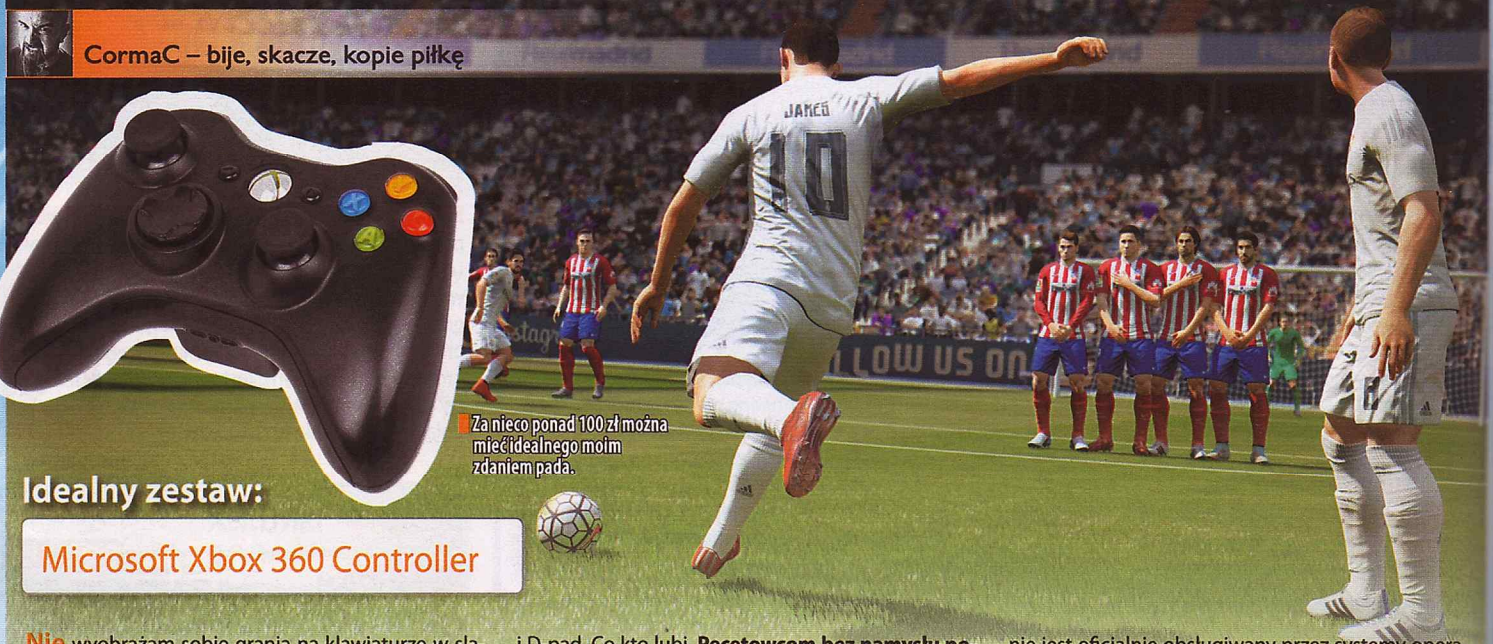
Thrustmaster T150 FFB

Cena: 840 zł
Dostarczył: Veracomp
www.veracomp.pl

Kierownica T150 jest zgodna z PS3, PS4 i PC (do X360 i XBO dobrego modelu w cenie poniżej 1200 zł brak), ma system force feedback, obraca się o maksymalnie 1080 stopni (można to regulować), jest bardzo dobrze wykonana i dość cicha. W zestawie są oczywiście pedały gazu i hamulca, a także system mocowania do blatu.

OCENA 8+

AKCJA I SPORT



CormaC – bije, skacze, kopie piłkę

Za nieco ponad 100 zł można mieć idealnego moim zdaniem pada.

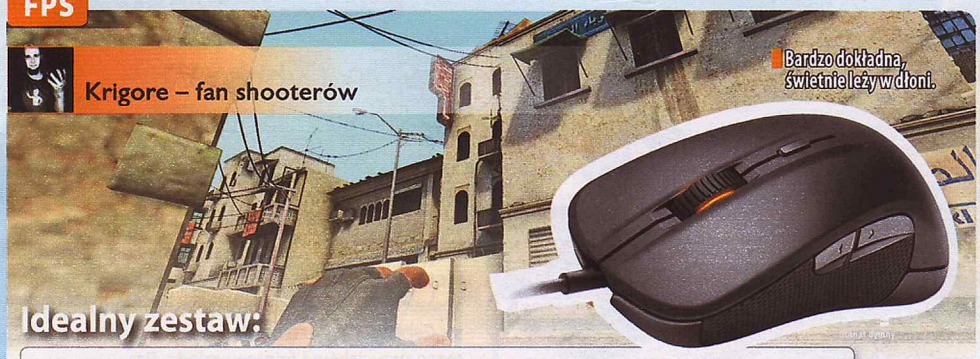
Idealny zestaw:

Microsoft Xbox 360 Controller

Nie wyobrażam sobie grania na klawiaturze w slashery, platformówki, bijatyki czy Fifę, bo to jak sporządzanie skomplikowanego rysunku technicznego pędzlem malarskim. Potrzebujesz pada i już. Wybór urządzenia to kwestia indywidualnych preferencji. Można z grubsza wyróżnić dwa obozy – kontrolery xboksowe i ich pochodne oraz plejstejszynowe DualShocki i modele nimi inspirowane. Pomijając wygląd i kwestię ergonomii (np. dla mnie DualShocki są ociupinę za małe), istotną różnicą między tymi rozwiązaniami są zamienione miejscami lewy grzybek i D-pad. Co kto lubi. **Pecetowcom bez namysłu polecam pad Microsoftu**, którego używam w redakcji. Jest fantastycznie wykonany, solidny, świetnie leży w dłoniach, no i jest oficjalnym padem Windowsa, co oznacza, że jeśli gra obsługuje pada, to przede wszystkim modele „Mikromiękkich". **Ci, którzy wolą cudować, mogą przyjrzeć się kontrolerom do Xboksa One**, również znakomitym, ale moim zdaniem niewartym dopłaty(*), lub klonom innych producentów, oferującym czasem dodatkowe funkcje (np. programowalne przyciski). DualShock 4 (kontroler do PS4) nie jest oficjalnie obsługiwany przez systemy operacyjne Microsoftu. Jeśli komuś zależy (bo np. ma już w domu konsolę Sony), może jednak zainstalować oprogramowanie DS4Windows, które nie tylko wmawia komputerowi, że podłączony został Xbox 360 Controller, ale też udostępnia szereg ciekawych opcji, jak obsługa płytki dotykowej (np. jako myszki), żyroskopu czy makr.

(*) Wersja Elite naprawdę powoduje opad szczęki, jej cena zaś (ponad 700 zł + koszt pecetowego odbiornika) – omdlenie.

FPS



Krigore – fan shooterów

Bardzo dokładna, świetnie leży w dłoni.

Idealny zestaw:

mysz SteelSeries Rival 300, klawiatura mechaniczna z czarnymi przełącznikami Cherry MX, monitor 144 Hz

Podczas grania w FPS-y zależy mi zwłaszcza na precyzji i szybkości reakcji. Ostatnio zakochałem się w SteelSeries Rival 300, gdyż ma wszystkie cechy świetnej myszki do strzelania. Sensor nie posiada sprzętowej akceleracji, dzięki czemu mam pewność, że jak coś nie wyszło, to wyłącznie z mojej winy. Gryzoń ma też boki wyłożone gumą, co wpływa na pewność chwytu. Liczba przycisków? Ważne, by pod ręką były nóż, granaty i cykliczne zmienianie broni – a do tego pięć guzików i rolka wystarczą, więcej nie trzeba.

Klawiatury – tylko mechaniczne. Cherry MX ma praktycznie monopol na produkcję przełączników i robi cztery ich typy, oznaczone różnymi kolorami – informacje o typie użytym w danym modelu znajdziecie na pudełku lub w specyfikacji klawiatury. Tu ponownie liczy się czas reakcji i logika podpowiadałaby granie na czerwonych, które mają liniowy skok bez klików, ja jednak wolę czarne – działają dokładnie tak samo, ale wymagają nieco większej siły nacisku, przez co nie ma mowy o przypadkowym wciśnięciu i wzrasta precyzja poruszania się. Konkretne modele to sprawa gustu. Ja używam Roccata TKL Pro, który nie ma bloku numerycznego, przez co zostawia więcej miejsca na myszkę. Tę ostatnią ustawioną mam na 1000 dpi lub mniej, więc spora przestrzeń jest zbawieniem. Dobra klawiatura do FPS-ów to również możliwość wciskania wielu przycisków naraz bez ich blokowania – warto o tym pamiętać.

Monitor? Nie polecę konkretnego modelu, bo wymarzonego u mnie na biurku nie ma. Zamiast tego napiszę tylko, że **matryca 144 Hz to naprawdę coś, jeśli myślicie o hardkorowym graniu**. Obraz jest ostry jak żyleta, ale najważniejsze jest to, że zawsze daje parę milisekund przewagi nad rywalami grającymi z odświeżaniem 60 Hz, co jest już nie do przecenienia.

MMO

gem – żyje w cyberświatach

Idealny zestaw:

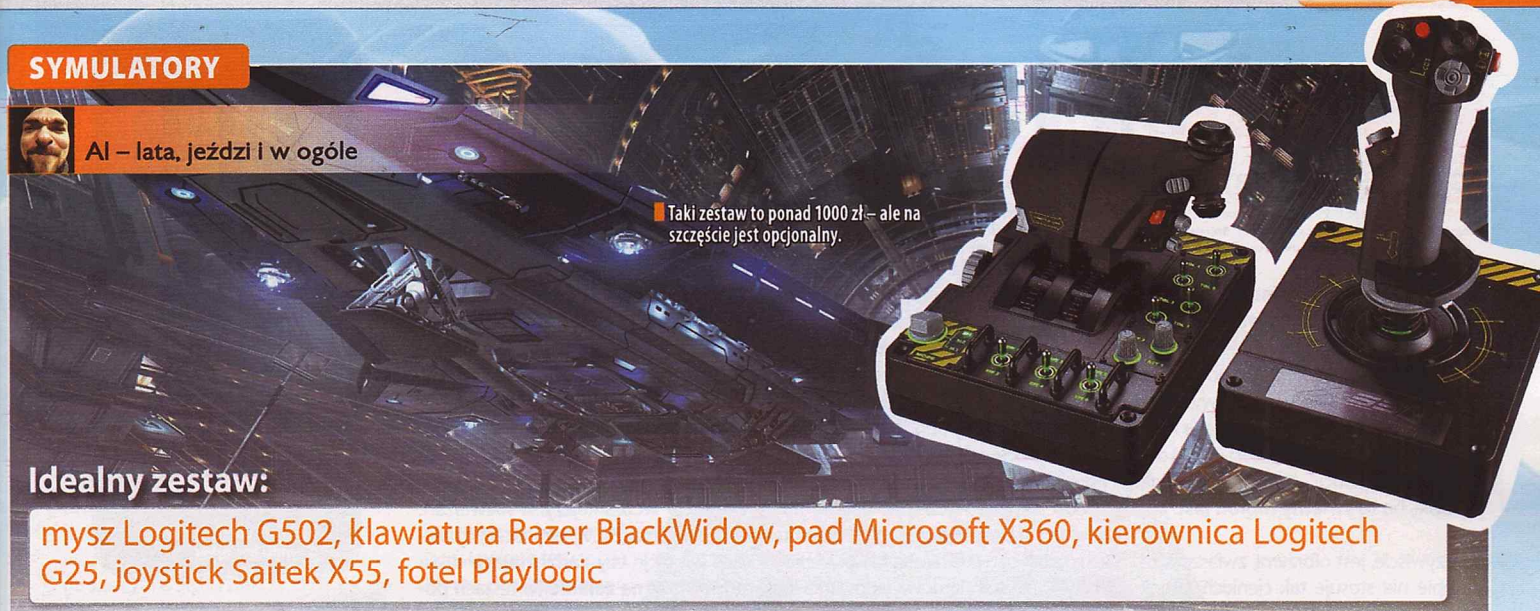
mysz Razer Naga Hex, klawiatura Logitech K740

Jako redakcyjny weteran MMORPG-ów i MMO/akcyj **za najważniejszy sprzęt do grania uznaję... wygodny fotel**. Śmiejcie się, śmiejcie, ale podczas typowych dla „wwielugrania" wielogodzinnych sesji farmersko-rajdowych ten właśnie aspekt szybko okazuje się newralgiczny. Jakichś nadzwyczajnych oczekiwań wobec siedziska nie żywię – ma podpierać, ale nie uwierać, i podłokietniki zawierać, by chęci do gry nie odbierać. Wszelakie zagłówki, podnóżki, wychyły i dysze masujące znaczenia specjalnego nie mają.

Znaczenie mają jednak akcesoria, na których spoczywają nasze omdlewające z wielogodzinnego wysiłku dłonie: mysz i klawa. W pierwszym przypadku wskazane są dodatkowe, programowalne klawisze – takie choćby jak w Nagach Hex (blok sześciu pod kciukiem). Ich nadmiar jest jednak, wbrew temu,

SYMULATORY

AI – lata, jeździ i w ogóle



Taki zestaw to ponad 1000 zł – ale na szczęście jest opcjonalny.

Idealny zestaw:

mysz Logitech G502, klawiatura Razer BlackWidow, pad Microsoft X360, kierownica Logitech G25, joystick Saitek X55, fotel Playlogic

Ostatnio najwięcej czasu spędziłem – poza RPG-ami – w Elite Dangerous, stąd też przypadła mi rola gościa od sprzętu do symulatorów. Dlatego zacznę od... klawiatury i myszy. Teoretycznie nie są one istotne, bo przecież wszystko można robić przy pomocy joya i przepustnicy oraz umieszczonych na nich dziesiątek przycisków i przełączników – tyle że nie mam osobnego miejsca na granie, a rozłożenie X55 (mój ideał, jeśli chodzi o realizm i wygodę w wydaniu lotniczym) zajmuje cenny czas, który często wolałem przeznaczyć na granie. Stąd też najczęściej i tak latałem nieco mniej realistycznie, ale za to wygodniej. Mój gryzoń to świetny G502, którego ujeżdżam od roku i nadal uważam za najbardziej uniwersalny. Do tego pierwsza wersja mechanicznej klawiatury Razer BlackWidow, która mimo lat nadal świetnie się trzyma, ma bardzo dobrze rozwiązane makra, a do ideału brakuje jej tylko podstawki pod nadgarstki (dokupiłem jakiegoś no name'a i jest super).

Do tego dochodzą pad i kierownica przykręcona do siedziska Playlogic, których używam w samochodówkach. Sytuacja wygląda jednak podobnie jak w przypadku symulatorów lotniczych – korzystanie z kierownicy wymaga na tyle dużo zachodu, że bardzo często wolę wyciągnąć pada (oryginalny od Xboksa 360 plus bezprzewodowy odbiornik), który zapewnia mi wystarczającą kontrolę, by dobrze się bawić. No i jest cichszy, choć G25 wcale do najgłośniejszych nie należy (następca, G27, czy Thrustmaster T150 są jednak lepsze).

Jak widać, w wersji minimum do wszelakich symulatorów wystarczy dowolna klawiatura, dobre mysz i pad, natomiast **joya i kierownicę warto rozważyć dopiero wtedy, gdy jesteś pewien, że nie będą kurzyły się w kącie**, bo tanie są najczęściej do kitu, a porządne – drogie. Więc jeśli po miesiącu okaże się, że jednak nie chce ci się co chwila rozkładać i chować gratów, będzie bolało. Stąd też najlepiej zacząć od sprzętu używanego, który w razie czego odsprzedasz bez straty.

Optymalne jak dla mnie liczba i układ przycisków pod kciukiem.

co twierdzą niektórzy sprzętowcy, niewskazany i same Nagi z ich miniklawiaturami na 12 przycisków wymagają moim zdaniem dodatkowego oka na kciuku. Zresztą wcześniej przez rajdy po łup sprawnie przeprowadzały mnie znacznie prostsze G5.

Z klawiaturami jest podobnie. Mogą mieć te wszystkie bloki do makr, a także całe centra multimedialne, z portami USB włącznie, ale wcale nie muszą. To, czego od nich oczekuję, sprowadza się do „nie blokuje się przy wciśnięciu czterech klawiszy naraz". Przełączniki, miękkości, ergodzielenia i podnadgarstniki, a zwłaszcza opcje zmiany kolorów iluminacji i tym bardziej animacji są mi zupełnie zbędne. Mam też uraz do myszy i klawiatur bezprzewodowych i **uznaję tylko przewodowe – najlepiej w oplocie**. To przez te wszystkie wipe'y, gdy drugi tank nagle zamierał w bezruchu, bo mu się baterie skończyły...

MOBA

enki – grywa w Moby

Odpowiedni sprzęt się przydaje, ale nie jest on niezbędny do robienia dobrych wyników.

Idealny zestaw:

mysz Gigabyte M8000X/Tracer Sniper, klawiatura mechaniczna

To nie jest tak, że do grania w Moby konieczny jest specjalistyczny sprzęt, bo mimo tego, że duża precyzja jest jak najbardziej wskazana, najważniejsza jest wygoda. To nie MMO, w których pod kciukiem warto mieć las przycisków z podpiętymi skillami. **W LoL-u sporadycznie używam tylko dwóch bocznych klikaczy.** Jeden do komendy „stop" (bo boję się, że zamiast S na klawiaturze nacisnę D i spalę Flasha), drugi do robienia screenów lub zapisywania powtórek w ShadowPlayu. Obie myszy, z którymi żyję od lat – M8000X i Sniper, odpowiednio w domu i w redakcji – oferują te funkcje, będąc jednocześnie mega-wygodne. Obie również obsługują makra, ale nie hardkorzę aż tak bardzo, by wykorzystywać je do skracania animacji Riven czy ward jumpów. Jeżeli chodzi o klawiaturę, preferuję mechaniczne głównie ze względu na czystą przyjemność duszenia klawiszy, ale po awarii domowej SteelSeries 6Gv2 zamieniłem ją na Tracera TRK-185 – również atrakcyjną przy „wciśnięciu" membranówkę, a do tego podświetlaną (co jest pomocne przy graniu długimi, ciemnymi zimowymi wieczorami), i kosztującą 16% ceny poprzedniczki. Nie bez znaczenia przy tej zmianie było też ograniczenie decybeli wydawanych przez histeryczne walenie w D, by umknąć z ganku, gdy tylko z postaci zejdzie ogłuszenie. Poza tym wszystkim jednak w Moby można z powodzeniem grać na większości sprzętów, byleby mysz toczyła jakoś kursor po ekranie, a na klawiaturze działały klawisze Q,W, E i R (w przypadku LoL-owego Karthusa wystarczy samo R). **[CDA]**

Apple iPhone 6s Plus

Cena: 3550 zł (16 GB), 4000 zł (64 GB) | Dostarczył: CD-Action | www.apple.pl

PARAMETRY • **System:** iOS 9.2 • **Procesor:** Apple A9, 2 x 1,85 GHz • **Grafika:** PowerVR GT7600 • **Ekran:** LCD IPS, 5,5 cala, 1920 x 1080, 3DTouch • **Pamięć:** 2 GB RAM, 64 GB flash • **Komunikacja:** LTE, Wi-Fi b/g/n/ac, Bluetooth 4.2, NFC, złącze Lighting • **Bateria:** 2750 mAh, niewymienna • **Dodatkowe:** GPS, GLONASS, akcelerometr, żyroskop, kompas, czujniki jasności, barometr, głośnik mono, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 12 (z 2 flashami, optyczną stabilizacją obrazu) i 5 Mpix, czytnik linii papilarnych • **Wymiary:** 158 x 78 x 7,3 mm • **Waga:** 192 g

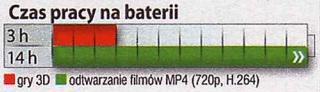
Cztery cale to optimum, jeśli chodzi o obsługę dotykowego ekranu jedną ręką – ale nawet Apple wprowadziło już do oferty większe modele. A że jak szaleć, to szaleć, swojego wysłużonego 5s wymieniłem właśnie na 6s Plus. Przez internet, więc w przeciągu 14 dni mogę go zwrócić, czego jednak nie zrobię, bo **to świetny tabfon jest**.

Oczywiście, jest olbrzymi, zwłaszcza że Apple nie stosuje tak cienkich ramek wokół ekranu jak konkurencja. Zresztą wystarczy spojrzeć na wymiary i wagę – opisywany poniżej Edge+ mimo większego ekranu jest mniejszy i lżejszy. Sam wyświetlacz Samsunga ma zresztą także wyższą rozdzielczość (QHD vs. FHD), a do tego najlepiej oddaje kolory spośród wszystkich smartfonów, choć w praktyce gołym okiem tego nie widać, bo różnica między topowymi modelami wychodzi dopiero w badaniach kolorymetrem. Obudowę wykonano w tym roku z lepszego stopu aluminium, więc nie wygina się jak w poprzednim modelu. Nadal za to świetnie odprowadza ciepło, dzięki czemu 6s Plus może się pochwalić wydajnością zarówno CPU, jak i GPU – i to nie tylko przez parę pierwszych minut, jak u androidowej konkurencji. **Jak na dwurdzeniowy procesor A9 jest wręcz absurdalnie szybki**, osiągając wyniki podobne do notebooków z procesorem Core M, nie mówiąc już o Atomach! Ma to tę wadę, że potrafi dość szybko wyczerpać baterię np. w grach 3D, ale za to nie ma problemu ze spadającą o 60% liczbą fps-ów. Szkoda tylko, że standardowa ładowarka ładuje akumulator prawie 3 godziny, bo przy tej cenie można by dać mocniejszą (użycie modelu 2 A skraca czas ładowania do poniżej 2 godzin). Prócz wydajności CPU i GPU podwojono ilość RAM-u, a także przyspieszono flasha. Nadal jednak w podstawowej wersji jest go 16 GB. A że **złącza na kartę pamięci brak**, jeśli chcesz choćby robić dużo zdjęć, musisz dopłacić do wersji 64 GB. Nowości? Apple chwali się ekranem reagującym na siłę dotyku, ale na razie niewiele aplikacji z tego korzysta, choć potencjał ma to spory. Ponadto sprzęt ma nowy aparat, który w końcu kręci filmy 4K, także 60 fps-ów przy FHD lub 240 fps-ów przy HD, prócz tego **robi bardzo dobre zdjęcia**. I choć nie jest w tym najlepszy, takiemu Samsungowi ustępuje minimalnie, a jest szybszy. Ciekawy jest też aparat do selfie, który nie tylko ma 5 Mpix, lecz także używa ekranu jako flasha. Tyle że to wszystko albo zapożyczenia od innych, albo ewolucja wcześniejszych rozwiązań. Jest parę smaczków, jak inaczej działające wibracje czy **zadziwiająco duża odporność na zalanie** (w testach porównywalna z „wodoodpornymi" modelami Sony, choć i tak woda w obudowie powoduje utratę gwarancji, zresztą tak jak i u Japończyków), ale iPhone 6s Plus nijak nie chce być magicznym urządzeniem z przyszłości.

Cudów nie zaobserwujesz, o ile nie wrócisz potem do czegoś innego. Bo wtedy okazuje się, że jako rozwinięcie „s" z nazwy najbardziej pasuje „szybkość" – na dłuższą metę to przede wszystkim ona sprawia, że 6s Plus jednak jest wyjątkowy. I jeśli tylko możesz go kupić w mniej absurdalnej cenie – warto! ■AI

TESTY

Czas pracy na baterii



gry 3D odtwarzanie filmów MP4 (720p, H.264)

Wydajność

3DMark	28 075(*)
Geekbench 3 (single/multi)	2540/4450(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

➕ **świetny ekran • wykonanie • absurdalna wydajność • jakość foto/wideo • czas pracy na baterii • iOS**

➖ **CENA!!! • brak slotu na karty pamięci**

OCENA 7+

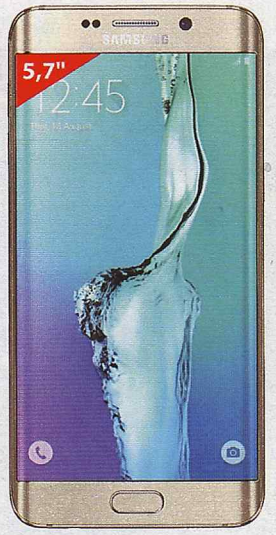
Samsung Galaxy S6 Edge Plus

CD-ACTION POWER

Najbardziej high-endowy Android na rynku.

Cena: 3000 zł (32 GB), 3400 zł (64 GB) | Dostarczył: Samsung | www.samsung.pl

PARAMETRY • **System:** Android 5.1 • **Procesor:** Samsung Exynos 7, 4 x 2,1 + 4 x 1,5 GHz • **Grafika:** Mali-T760 MP8 • **Ekran:** AMOLED, 5,7 cala, 2560 x 1440, zakrzywiony • **Pamięć:** 4 GB RAM, 32 GB flash • **Komunikacja:** LTE, Wi-Fi b/g/n/ac, Wi-Fi Direct, Miracast, Bluetooth 4.2, NFC, MHL, ANT+, micro-USB 2.0 • **Bateria:** 3000 mAh, niewymienna • **Dodatkowe:** GPS, GLONASS, akcelerometr, żyroskop, kompas, czujniki jasności, czujnik halla, pulsometr, barometr, głośnik mono, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 16 (z 2 flashami, optyczną stabilizacją obrazu) i 5 Mpix, szybkie ładowanie, czytnik linii papilarnych • **Wymiary:** 154 x 75 x 6,9 mm • **Waga:** 153 g



To najpiękniejszy smartfon dostępny na rynku. Aluminiowe boki, świetny ekran z zakrzywionymi krawędziami od frontu, szklany tył – Samsungowi udało się stworzyć coś niepowtarzalnego. Do tego Edge+, choć jego wyświetlacz ma przekątną 5,7 cala, tyle co tabfony z Note na czele, wcale nie wydaje się za duży. Zresztą dzięki trybowi jednoręcznemu spokojnie da się go obsługiwać bez angażowania obu kończyn, choć bez dodatkowego zabezpieczenia bym się bał. Bo metalowa obudowa to jedno, niemal dotykający jej ekran – drugie, utrudniające pewny chwyt, gładkie plecy oraz dość ostre boki – trzecie, a blisko 3000 zł – czwarte.

Mając jednak Edge+ w rękach, a nawet jedynie **patrząc na niego, widzi się, że to absolutny high-end**. Zresztą nie tylko z wyglądu, bo dochodzą do tego topowa specyfikacja, komplet czujników i wyniki benchmarków. **Świetne wrażenie robi także jakość zdjęć** z wbudowanej kamerki z optyczną stabilizacją obrazu, a miłym dodatkiem jest możliwość kręcenia filmów 4K lub w zwolnionym tempie (120 fps-ów w HD). W takich zastosowaniach problemem może być jednak brak slotu na kartę pamięci, ale nawet tańsza wersja ma na pokładzie 32 GB flasha, więc źle nie jest. Skoro już się czepiam, to do listy rzeczy nieidealnych dopisuję także niewymienną baterię (choć ta wbudowana do pełna ładuje się w 1,5 godziny, a bezprzewodowo tylko kilkanaście minut dłużej), brak wodoodporności czy diody IR, która pozwalałaby korzystać ze smartfona jak z pilota, a także działający nieco wolniej niż u konkurencji czytnik linii papilarnych. Do tego dochodzi wygięty ekran. Wygląda super, ale jego użyteczność jest mocno wątpliwa. Z boku można wprawdzie przypiąć kilka kontaktów czy aplikacji, a także wyświetlać tam informacje, gdy telefon leży plecami do góry (np. powiadomienia czy godzinę) – ale to raczej bajer, a nie faktyczne ułatwienie jak rysik w Note czy 3DTouch w nowych iPhone'ach. Również dlatego, że standardowo obraz wyświetlany jest na całej powierzchni, a krzywizna sprawia, że nie zawsze dotyk działa tak, jak powinien – bo niechcący dotyka się też tego wygiętego boku. Czy to duża wada? Nie, ale w końcu mówimy o sprzęcie, który wygląda jak ideał, a oprócz problemów z dotykiem wytknąć mu też trzeba **lekko wystający ponad powierzchnię pleców obiektyw**.

Ogólnie Galaxy S6 Edge Plus to obecnie najbardziej high-endowy androidowy smartfon na rynku – i to ze względu nie tylko na specyfikację, ale również na wygląd oraz jakość wykonania. Ideał? Nie, ale w praktyce niewiele mu do niego brakuje. ■AI

TESTY

Czas pracy na baterii

gry 3D odtwarzanie filmów MP4 (720p, H.264)

Wydajność

3DMark	24 100(*)
Geekbench 3 (single/multi)	1490/4910(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

➕ **świetny ekran i wygląd • wykonanie • płynność działania • jakość foto/wideo • masa czujników • tryb jednoręczny**

➖ **cena • brak slotu na karty pamięci • wygięty ekran to raczej tylko bajer**

OCENA 8+

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Microsoft Surface 4 Pro

Cena: 6200 zł | Dostarczył: Microsoft | www.microsoft.pl

PARAMETRY • **Procesor:** Intel Core i5-6300U, 2,4 GHz (3 GHz Turbo) • **Grafika:** Intel HD Graphics 520 • **Ekran:** IPS, 12,3 cala, 2736 x 1824, błyszczący, multidotykowy • **Pamięć:** 8 GB RAM, 256 GB SSD + microSDXC • **Komunikacja:** USB 3.0, mini-DP, gniazdo słuchawkowe, Wi-Fi ac, Bluetooth 4.0, złącze klawiatury, złącze ładowania/stacji dokującej • **Napęd optyczny:** brak • **Bateria:** brak danych • **Inne:** dotykowe piórko, kamerki 8 i 5 Mpix, głośniki stereo, mikrofony stereo, opcjonalne etui-klawiatura • **Wymiary:** 292 x 201 x 8,4 mm • **Waga:** 766 g

CD-ACTION POWER!

Tablet, który może zastąpić desktopa.

TESTY

Czas pracy na baterii

gry 3D | odtwarzanie filmów MP4 (720p, H.264)

Wydajność

3DMark	33 179(*)
Geekbench 3 (single/multi)	3154/6719(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

Tablet z Windowsem za 6000 złotych? Przecież nawet iPady kosztują mniej! Ale Pro w nazwie tego urządzenia wcale nie jest na wyrost. I nie chodzi o stosunkowo duży ekran o przekątnej 12,3" (i bardzo wysokiej rozdzielczości, która sprawia, że piksele trzeba szukać z lupą), znacznie ważniejsze są wnętrzności. Rzut oka na specyfikację wystarczy, by dojść do wniosku, że mamy do czynienia z lekkim biznesowym laptopem, któremu odjęto klawiaturę, a nie konkurencją dla androidowych zabawek z marketu. Wydajny procesor, 8 GB RAM-u, SSD o pojemności 256 GB, pełnowymiarowy port USB 3.0, miejsce na kartę pamięci i pełna wersja Dziesiątki – to wystarcza do wszystkiego poza wymagającymi grami.

Do tego ekran, prócz świetnej jakości obrazu i wysokiej rozdzielczości, reaguje nie tylko na dotyk palcem, lecz także dołączonym piórkiem. Rozpoznaje ono 1024 poziomy nacisku, co razem z minimalnym lagiem sprawia, że Surface Pro 4 świetnie sprawdzi się również w roli narzędzia dla grafików, nie tylko tych domorosłych. A także notatnika. Ba, jeden z przycisków na piórku uruchamia OneNote, który świetnie nadaje się do trzymania wszelkich informacji, do tego odręczne bazgroły mogą być od razu zamieniane na pismo maszynowe (co działa pewniej niż nasze redakcyjne zgadywanie, co też Naczelny w ramach złośliwych testów napisał).

By jednak Surface Pro 4 mógł faktycznie zastąpić notebooka, potrzebna jest klawiatura. Teoretycznie może być dowolna, nawet przewodowa. Tablet ma wbudowaną podstawkę, więc stoi na biurku o własnych siłach, niepotrzebne mu specjalne stojaki. Microsoft oferuje jednak dedykowaną klawiaturę, która dodatkowo robi za etui chroniące ekran (dzięki magnezowej obudowie plecki wytrzymają w zasadzie wszystko – zresztą podczas konferencji wytrzymałość Surface udowadniano, korzystając z niego w roli podestu), ma również wbudowany trackpad i podświetlanie. Normalny układ sprawia, że mimo niewielkiego skoku klawiszy pisze się na niej bardzo wygodnie, trackpad też jest OK – ale niestety taka przyjemność kosztuje ponad 500 zł.

Zresztą **cena to w ogóle główny problem tego urządzenia**. Pod względem jakości wykonania, płynności działania, użyteczności i dostępu do programów Surface Pro 4 jest obecnie wśród tabletów bezkonkurencyjny. Ba, w sprzedaży jest też stacja dokująca, dzięki której może się w kilka sekund zmienić w desktopa! Tyle że nawet w najtańszej wersji Surface 4 Pro kosztuje ponad 4000 zł, a w testowanej o 2000 więcej. (Różnica to Core i5 zamiast Core M, 8 zamiast 4 GB RAM-u oraz dysk SSD o pojemności 256 GB, a nie 128 GB – trudno to uznać za niepotrzebną rozrzutność, skoro żadnej z tych zmian nie da się wykonać po kupnie).

Za takie pieniądze można kupić i sprawnego gamingowego laptopa, i tablet – wystarczy nawet na iPada, a i tak jeszcze zostanie reszta. Z ekonomicznego punktu widzenia **Surface Pro 4 w zastosowaniach domowych nie ma więc obecnie sensu**, ale jeśli tak mają w przyszłości wyglądać przenośne komputery z Windowsem, to... chcę! ■AI

PODSUMOWANIE

+ jakość wykonania • płynność działania • dołączone świetne piórko • bardzo dobry ekran • zestaw niezbędnych złączy • waga i wymiary (jak na możliwości) • może stać się desktopem

– cena tabletu • brak możliwości rozszerzenia RAM-u czy wymiany SSD • cena akcesoriów

OCENA 6

Acer Aspire V 13 V3-371-55EH

Cena: 2600 zł | Dostarczył: Acer | www.acer.pl

PARAMETRY • **Procesor:** Intel Core i5-5257U, 2,7 GHz (3,1 GHz Turbo) • **Grafika:** Intel Iris Graphics 6100 • **Ekran:** TN, 13,3 cala, 1920 x 1080, matowy • **Pamięć:** 8 GB RAM, 256 GB SSD + microSDXC • **Komunikacja:** USB 3.0, USB 2.0, HDMI, gniazdo słuchawkowe, Gigabit LAN, Wi-Fi n, Bluetooth 4.0 • **Napęd optyczny:** brak • **Bateria:** 3315 x 4 mAh, 49 Wh • **Inne:** kamerka HD, głośniki stereo, mikrofon • **Wymiary:** 328 x 229 x 20,3 mm • **Waga:** 1,5 kg

Jeśli potrzebujesz lekkiego, długo działającego komputera, najlepszym wyjściem będzie ultrabook. Do najtańszych należą Acery z serii Aspire V3, a na rynek trafiła właśnie kolejna ich wersja. Najważniejsza zmiana to procesor z serii Broadwell. Core i5-5257U ma dwa rdzenie i nowe GPU, kryjące się pod nazwą Iris. Ma być wydajnie i energooszczędnie, ale choć w najmniej wymagającym 3DMarku wynik jest bardzo dobry, w grach jest gorzej. **Wiedźmin 3 w HD na średnich detalach – 9 fps-ów. Metro – 19.** To nie jest sprzęt dla graczy. Matowy ekran to TN, więc przebarwienia przy patrzeniu pod kątem są spore. Za to wbudowane głośniki i kultura pracy chłodzenia zasługują na uznanie, a obudowa pozostaje co najwyżej ciepła, choć programy do mierzenia temperatury pokazują nawet ponad 90 stopni! Kolejne zalety to wygodna klawiatura, pewnie działający gładzik oraz długi czas pracy, który przy minimalnym obciążeniu sięga 10 godzin. Trzeba się tylko liczyć z brakiem możliwości samodzielnej wymiany akumulatora, podobnie zresztą wygląda sprawa z dyskiem twardym. Testowana konfiguracja z SSD 256 GB i 8 GB RAM-u (optimum, jeśli chodzi o wydajność) kosztuje ok. 2600 zł – i jest bezkonkurencyjna, bo inne firmy oferują w tym przedziale albo gorszą specyfikację, albo grubsze/cięższe modele, albo ekrany HD. ■AI

TESTY

Czas pracy na baterii

gry 3D | odtwarzanie filmów MP4 (720p, H.264)

Wydajność

3DMark	54 415(*)
Geekbench 3 (single/multi)	3179/6616(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

+ wymiary i lekkość • wydajność w zastosowaniach biurowych • cena • dobra jakość wykonania • cicha praca • nienagrzewająca się obudowa

– mimo nowego GPU do grania nadaje się równie źle co komputery z HD Graphics • obudowa sprawiająca wrażenie zbyt plastikowej

OCENA 8

Philips BDM3490UC

Cena: 4650 zł | Dostarczył: Philips | www.philips.pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 34 cale • **Rozdzielczość:** 3440 x 1440 • **Matryca:** AH-IPS, matowa, podświetlanie LED • **Kontrast:** 1000:1 typowy, 50 000 000:1 dynamiczny • **Czas reakcji:** 5 ms • **Złącza:** 3 x HDMI (w tym MHL i 2.0), DisplayPort • **Zużycie energii (maks./min.):** 41/0,5 W • **Inne:** wejście audio, wyjście słuchawkowe, wbudowane głośniki 2 x 7 W, hub USB 3.0 • **Wymiary:** 826 x 479 x 220 mm • **Waga:** 10,28 kg

Kolejny zakrzywiony ekran, tym razem od Philipsa. Wraz z następnymi modelami od różnych producentów zaczyna nam się nakreślać pewnego rodzaju standard „cywilnych" ultrapanoram: wygięcie matrycy jest stosunkowo niewielkie, matryca to IPS w tej czy innej wersji, a czas jej reakcji utrzymuje się na poziomie ok. 5 ms. Krzywizna ekranu wygląda naturalnie i nie przeszkadza w pracy, choć w grach już nie robi takiego wrażenia jak w przypadku testowanego miesiąc temu Predatora od Acera. Tym niemniej wolę taki niż zupełnie płaski. Szczególnie że odwzorowanie barw stoi na wysokim poziomie – to jeden z najlepszych rezultatów w testach i codzienna praca na tak olbrzymim i dobrze wyświetlającym obraz sprzęcie jest przyjemnością.

Philips zdążył mnie już przyzwyczaić do całej gamy dodatków uzupełniających podstawowe funkcje ich ekranów. Tu na pierwszy plan wybijają się głośniki 2 x 7 W, które kryją się pod kratkowaną powierzchnią stopki urządzenia. W sumie jestem zaskoczony ich jakością: do codziennego użytkowania czy okazjonalnego przeglądania YouTube'a nic lepszego raczej nie potrzeba. Muzyki również da radę posłuchać, i to całkiem głośno – tu już system Philipsa, nawet pomimo zgodności z DTS, musi uznać wyższość dowolnego zestawu z subwooferem. Brak tu basu, po prostu. Oprócz tego dostajemy hub USB 3.0 z czterema gniazdami na tylnej ścianie, także aż trzy porty HDMI, w tym jeden w wersji 2.0 oraz jeden zgodny ze standardem MHL, co pozwoli podłączyć np. smartfona. Nie będzie też problemu z obsługą dwóch urządzeń wejściowych naraz, bo sprzęt posiada funkcję Picture in Picture.

To bardzo dobry uniwersalny monitor i każdy, kto postawi go na biurku, będzie zadowolony. Ustępuje co prawda gamingowym konstrukcjom, jednakże parametrami obrazu istotnymi z punktu widzenia gracza nie odbiega od tego, co dziś jest standardem. Jeśli ceną za tak wielką powierzchnię ekranu są zwyczajny czas reakcji matrycy i odświeżanie – to mnie się taki układ podoba. Inna sprawa, że faktyczna **cena jest niemożliwie wysoka**, i to chyba jedyna rzecz, która powstrzymuje mnie przed zakupem. ■ J.Lo

Świetny monitor, choć obecnie zupełnie nieopłacalny.

PODSUMOWANIE

+ bardzo dobra jakość obrazu • wielki i wygięty obszar roboczy • świetne, jak na zintegrowane, głośniki • nowoczesne porty i obsługa PiP

− cena • hardkorowi gracze mogą kręcić nosem na „cywilne" parametry

OCENA 7

NTT Game W990G-O213

Cena: 4686 zł | Dostarczył: NTT | www.game.ntt.pl

PARAMETRY • **Procesor:** Intel Core i5-4460 4 x 3,4 GHz • **Grafika:** Gigabyte GeForce GTX 970 OC Windforce • **Ekran:** brak • **Pamięć:** RAM 1 x 8 GB Crucial DDR 3 1600, SSD Crucial Bx100 120 GB, HDD Seagate Barracuda 1 TB 64 MB, SATA/600 • **Komunikacja:** czytnik kart, stacja dokująca dysków SATA, 2 x audio oraz 2 x USB 2.0 i 1 x USB 3.0 (przód), PS/2, RJ45, 4 x USB 2.0, 2 x USB 3.0, 6 x audio, HDMI, D-Sub, DVI-D (tył) • **Napęd optyczny:** DVD combo • **Inne:** Windows 8.1, zasilacz FSP600-60AHBC 600 W, płyta główna Gigabyte GA-B85-HD3, obudowa ATX Brutus M25 • **Wymiary:** 44,5 x 19,7 x 46,2 cm • **Waga:** 10 kg

Optimum do grania na pełnych detalach w bardzo dobrej cenie.

Pierwsze wrażenie – niewielki! Stosunkowo mała obudowa Brutus M25 wewnątrz jest jednak bardzo ładnie zagospodarowana. Nie ma tu plątaniny kabli, rozłożenie podzespołów jest przemyślane, przez co zostało sporo miejsca na dodatkowe akcesoria. Ale powiem wam, że niewiele bym tutaj zmienił, gdyby to miał być komputer dla mnie. Przede **wszystkim dołożyłbym jeszcze jedną kość RAM-u** – 8 GB niby wystarcza, ale trzy sloty są wolne i aż się prosi, by zająć co najmniej drugi, przez co całość chodziłaby zresztą minimalnie szybciej. Na wydajność nie ma co jednak narzekać, bo w najwyższych detalach pograć na tym sprzęcie można we wszystko.

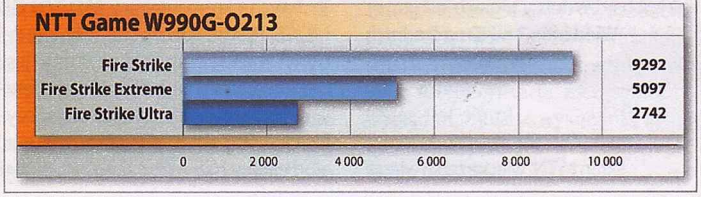
Niby mamy już na rynku nowszą generację procesorów, jednakże użycie Core i5-4460 pozwoliło w tym przypadku nieco zaoszczędzić, **procesor zresztą i tak świetnie współpracuje z GF GTX 970** – odsyłam do tabelki z wynikami testów. Komputer jest również żwawy w codziennej pracy – dysk SSD nie bez powodu stał się już chyba standardem w tego typu komputerach z wyższej półki. A jeśli o zwyczajnym użytkowaniu mówimy, wypadałoby zwrócić uwagę na obudowę. Wszystkie potrzebne gniazda znajdują się na jej górnej ścianie, co z jednej strony jest wygodne, z drugiej jednak może przeszkadzać, jeśli ktoś, tak jak ja w domu, ma skrzynię zabudowaną z czterech stron ściankami biurka. Koniecznie zwróćcie na to uwagę podczas zakupu. Jeśli to nie jest problemem – można być zadowolonym, bo całość jest jednak wygodna w użytkowaniu i dobrze wygląda. Szkoda tylko, że na przednim panelu jest zaledwie jeden port USB 3.0.

Oczywiście prezentowany tu model to tylko jedna z dostępnych konfiguracji. Jeśli chcielibyście wprowadzić zmiany, nie byłoby z tym problemu. Jednak ten egzemplarz byłby ozdobą każdego pokoju gracza i nie ma co wybrzydzać. No, może nie licząc RAM-u, ale to da się zmienić w kilkanaście sekund. Aha, na koniec jeszcze jedna sprawa – my mieliśmy Windowsa 8.1, ale w razie potrzeby można z systemu albo zrezygnować, co pozwoli zaoszczędzić, albo uaktualnić go do Dziesiątki. ■ J.Lo

PORÓWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model / Rozdzielczość	NTT Game W990G-O213
Metro: Last Light Redux (liczba klatek animacji na sekundę)	
Bardzo wysokie detale	
1920 x 1080	50
2560 x 1440	27
Wiedźmin 3: Dziki Gon (v 1.8) (liczba klatek animacji na sekundę)	
Bardzo wysokie detale	
1920 x 1080	55
2560 x 1440	41
World of Tanks (v 9.9) (liczba klatek animacji na sekundę)	
Ekstremalne detale	
1920 x 1080	71
2560 x 1440	70

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



PODSUMOWANIE

+ niewielka, dobrze zagospodarowana obudowa • bardzo duża wydajność • całkiem rozsądna konfiguracja...

− ...choć ja dorzuciłbym jeszcze jedną kość RAM-u • przedni panel nie dla każdego musi być funkcjonalny

OCENA 7

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

oGrosz licytuj za grosze!

43 EDYCJA

Sprawdź aktualną cenę: Wyślij **DARMOWY SMS** pod numer **80292**
W treści wpisz **KOD** podany obok przedmiotu.

Teraz licytujemy. Szczegółowe informacje o licytowanych przedmiotach na **www.ogrosz.pl**

LG
Smartfon LG Zero Srebrny
o wartości: **1199 zł**

WYŚLIJ BEZPŁATNY SMS O TREŚCI **SL** POD NUMER **80292**

SUPER H!T
Super Mikser KitchenAid - jagodowy
o wartości: **2699 zł**

WYŚLIJ BEZPŁATNY SMS O TREŚCI **MK** POD NUMER **80292**

XBOX 2xPAD
26 GIER
o wartości: **1699 zł**

WYŚLIJ BEZPŁATNY SMS O TREŚCI **XB** POD NUMER **80292**

SUPER H!T Canon EOS 1200D
Lustrzanka cyfrowa Canon EOS 1200D + 18-55 DC III + torba Canon 100EG + SanDisk 8GB
o wartości: **1599 zł**

WYŚLIJ BEZPŁATNY SMS O TREŚCI **CN** POD NUMER **80292**

Telewizor **PHILIPS**
Philips 40 cali FullHD PMR 100 Hz
HDMIx2, USB DVB-T, DVB-C
o wartości: **1550 zł**

WYŚLIJ BEZPŁATNY SMS O TREŚCI **TW** POD NUMER **80292**

Tablet z klawiaturą OVERMAX
o wartości: **499 zł**

WYŚLIJ BEZPŁATNY SMS O TREŚCI **TB** POD NUMER **80292**

Kuchenka Mikrofalowa **SAMSUNG**
o wartości: **399 zł**

WYŚLIJ BEZPŁATNY SMS O TREŚCI **KM** POD NUMER **80292**

Paperwhite II
o wartości: **649 zł**

WYŚLIJ BEZPŁATNY SMS O TREŚCI **CZ** POD NUMER **80292**

Szczoteczka elektryczna
o wartości: **469 zł**

WYŚLIJ BEZPŁATNY SMS O TREŚCI **BP** POD NUMER **80292**

Samsung Galaxy S6 czarny SM-G920F LTE 32GB
o wartości: **2650 zł**
Ekran 5,1"
Moduł GPS
Aparat 16Mpx

WYŚLIJ BEZPŁATNY SMS O TREŚCI **GX** POD NUMER **80292**

ZEGAREK MĘSKI TIMEX SPORT TACHYMETR
o wartości: **399 zł**

WYŚLIJ BEZPŁATNY SMS O TREŚCI **ZM** POD NUMER **80292**

PHILIPS
Golarka męska Philips Aquatec
o wartości: **319 zł**
System **QuickRinse** umożliwia mycie pod bieżącą wodą i używanie pod prysznicem.

WYŚLIJ BEZPŁATNY SMS O TREŚCI **GM** POD NUMER **80292**

LEGO Star Wars Luke Skywalker Obi-Wan Kenobi
o wartości: **219 zł**

WYŚLIJ BEZPŁATNY SMS O TREŚCI **SW** POD NUMER **80292**

Dysk Zewnętrzny Toshiba 1TB
o wartości: **324 zł**

WYŚLIJ BEZPŁATNY SMS O TREŚCI **DZ** POD NUMER **80292**

Laptop Acer Aspire o wartości: **1699 zł**

WYŚLIJ BEZPŁATNY SMS O TREŚCI **LA** POD NUMER **80292**

Pralko-Suszarka Indesit IWDE 7105 B EU
o wartości: **1499 zł**

WYŚLIJ BEZPŁATNY SMS O TREŚCI **SZ** POD NUMER **80292**

Zmywarka wolnostojąca BOSH - **wartość 1199 zł**
wylicytował Pan Marek z Pleśnej

Fotel z masażem - **wartość 799 zł**
wylicytowała Pan Antoni z Bielsko Biała

Laptop HP Pavilion - **wartość 1745 zł**
wylicytował Pani Róża z Wolsztyna

SPRAWDŹ CENĘ ZA DARMO
SMS POD NUMER 80292
KOSZT SMSa 0 ZŁ

LICYTUJ
PODBIJAJ CENĘ

WYGRYWAJ LICYTACJE

ODBIERZ WYGRANĄ
BEZPŁATNA WYSYŁKA KURIEREM

INFORMACJE DODATKOWE: Płatność wylicytowanej ceny przy odbiorze produktu. Licytowane są tylko NOWE PRODUKTY, oryginalnie zapakowane i objęte gwarancją producenta. Sprawdzenie ceny odbywa się za pomocą numeru 80292. Licytacja każdego przedmiotu rozpoczyna się od 0 zł, a każde przebicie powoduje zwiększenie jego ceny o 1 grosz. Licytacja przedmiotów odbywa się za pomocą numeracji 70092, 79092, 92092. Koszt wysłania sms-a na 70092: 0,62 zł z VAT; na 79092: 11,07 zł z VAT; na 92092 24,6 zł z VAT. Maksymalny czas trwania Licytacji i maksymalny czas Dogrywki to odpowiednio 21 Dób i 12 godzin. Całkowity czas trwania licytacji to suma podstawowego czasu i czasu Dogrywki. Zdjęcia produktów mają charakter poglądowy, stąd rzeczywisty wygląd produktów może różnić się od prezentowanego na zdjęciach. Usługa dostępna jest w sieciach: T-Mobile, PLUS, ORANGE, PLAY. Regulamin aukcji oraz dodatkowe informacje są dostępne na stronie sms.ogrosz.pl. Dostawcą usługi jest Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K. z siedzibą w Warszawie, ul. Motorowa 1.

Creative SB Blaze

Cena: 122 zł | Dostarczył: Creative | www.creative.pl

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20-20 000 Hz • **Przetworniki:** dynamiczne, 40 mm • **Długość kabla:** 2,5 m • **Sposób podłączenia:** 2 x mini-jack • **Wbudowany mikrofon:** tak, odłączany • **Inne:** na kablu pilot z regulacją głośności i odłączaniem mikrofonu • **Waga:** 188 g

Słuchawki Creative Fatal1ty przez długi czas uchodziły za ideał dla graczy. Lekkie, z mocnym, świetnie sprawdzającym się w grach basem, a jednocześnie na tyle zrównoważoną resztą pasma, że radzą sobie dobrze także przy słuchaniu muzyki. Problemem są co najwyżej niezbyt duże muszle, które obejmują wprawdzie małżowiny, ale mimo pluszu pokrywającego gąbki nie zawsze zapewniały komfort wystarczający do kilkugodzinnego grania. To jednak kwestia mocno indywidualna, w przeciwieństwie do kolejnych zalet: długiego kabla połączeniowego z pilotem pozwalającym na regulację głośności oraz wyłączenie mikrofonu. Dobry jest także sam mikrofon – odłączany, dobrze filtrujący odgłosy otoczenia, choć wymagający dużego wzmocnienia. Wszystko to sprawia, że Fatal1ty konkurencji nie miały. Aż do teraz.

Testowane SB Blaze to najnowsza gamingowa propozycja firmy Creative, mająca zastąpić ośmioletnie już Fatal1ty. Najwyższa pora, bo kiedy te ostatnie miały premierę, na rynku nie było jeszcze ani iPhone'ów, ani Androidów, ani tabletów. Mobilna rewolucja nie wywarła jednak najmniejszego wpływu na konstrukcję Blaze'ów. Różnią się one od poprzedników jedynie brakiem wzmianki o Fatal1ty, o którym obecnie i tak mało kto pamięta, bo przecież kojarzony jest on głównie z Quakiem, będącym już dawno poza pierwszymi stronami serwisów e-sportowych, a nie LoL-em czy CS-em. Poza tym zmienił się tylko zewnętrzny wygląd muszli, reszta jest natomiast identyczna (no, poza mniejszą o 7 gramów wagą – ale to sprawka tych muszli i autografów). I to łącznie z długim kablem zakończonym dwiema wtyczkami mini-jack, a nie pojedynczym dwa w jednym czy wtyczką USB. Dla pecetowców nie ma to jednak znaczenia, dwa mini-jacki są nadal najpopularniejsze.

A jakość dźwięku? Jest identyczna jak u poprzednika: słuchawki Blaze mają mocny bas i na tyle wyrównaną resztę pasma, że ciągle **można je uznawać za gamingowy ideał wśród tanich modeli.** Oczywiście o ile problemem nie będzie rozmiar muszli, które – podobnie jak w Fatal1ty – okazały się dla mnie nieco za małe. Ostatnia sprawa to cena. W momencie zakończenia testów Blaze były o 30 zł droższe od Fatal1ty, więc obecnie trudno ten model polecić, skoro oba są w praktyce identyczne. To jednak stan przejściowy, bo dziadek Fatal1ty niedługo odejdzie na emeryturę. ■ **Shitake**

PODSUMOWANIE

➕ **dobra jakość dźwięku, szczególnie w grach • dobry, choć nieco za cichy mikrofon • mała, jak na model nauszny, waga • atrakcyjna, jak na możliwości i jakość wykonania, cena**

➖ **równie kompetentny poprzednik jest, jak na razie, o 30 zł tańszy**

OCENA 8

Turtle Beach Ear Force Stealth 450

Cena: 400 zł | Dostarczył: ABC Data | www.turtlebeach.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20-20 000 Hz • **Przetworniki:** dynamiczne, 50 mm • **Długość kabla:** bezprzewodowe (10 m) + kabel do urządzeń mobilnych 0,9 m • **Sposób podłączenia:** USB lub mini-jack dwa w jednym • **Wbudowany mikrofon:** tak, odłączany • **Inne:** regulacja głośności, wyłączanie mikrofonu, tryby korektora w muszli, opcjonalny sterownik 7.1, wbudowany akumulator na 15 godzin grania, automatyczne wyłączanie • **Waga:** 240 g

Na pierwszy rzut oka słuchawki wyglądają bardzo podobnie jak świetny model Z60, tyle że bez kabla. Zamiast niego mają przypominający pendrive nadajnik USB o zasięgu 10 metrów – w idealnych warunkach, bo ściany stanowią bardzo poważną przeszkodę. Oczywiście to niejedyna zmiana, bo dochodzą jeszcze wbudowany w muszle akumulator oraz umieszczone na prawej z nich przyciski i pokrętła kontrolne. Co ważne, odbiło się to tylko w minimalnym stopniu na wadze, nadal więc mamy do czynienia z bardzo lekkim zestawem (w każdym razie jeśli porównujemy konstrukcje z muszlami zakrywającymi małżowiny). Złego słowa nie da się też powiedzieć o jakości wykonania, ale w przypadku sprzętu za 400 zł wydaje się to oczywiste. Zastrzeżenia można mieć w zasadzie jedynie do pokrycia gąbek dość szorstkim materiałem, a nie pluszem czy sztuczną skórą, ale to powinno dobrze wpłynąć na trwałość. Najważniejsza jest jednak i tak jakość dźwięku. A ta nawet bez instalacji sterowników (o których za chwilę) jest świetna. **Na standardowych ustawieniach grają naturalnie, ale gdy trzeba, potrafią zejść bardzo nisko.** Wolisz jeszcze mocniejszy bas? Można to zmienić przyciskiem. Kolejne naciśnięcie podbija prócz basu także tony wysokie, choć dla mnie były to zbędne bajery. **Niezależnie od tego, czy grałem, czy słuchałem muzyki, 450 były świetne.** Na tyle, że całkowicie zignorowałem instalację sterownika – no bo co takiego mógłby on tu dodać? Takie myślenie okazało się jednak błędem, zwłaszcza jeśli chodzi o gry. Bo choć nawet bez niczego słuchawki te bardzo dobrze radzą sobie z pozycjonowaniem dźwięku w przestrzeni, w wielu tytułach lepsze efekty daje skorzystanie z wirtualnego 5.1 lub 7.1 (w wersji DTS Headphone: X 7.1). Wybrać można jeden z trzech trybów: gry, filmy lub muzyka, a także powrócić do stereo – ale nawet jeśli akurat słuchałem muzyki, nie czułem takiej potrzeby. Za to w grach, zwłaszcza FPS-ach pokroju CS-a, przydaje się dodatkowa opcja, nazwana supersłuchem, która ułatwia lokalizację kroków, strzałów i odgłosów towarzyszących przeładowaniu broni. Można to w dowolnym momencie włączyć i wyłączyć zdefiniowanym uprzednio klawiszem – bo poza grami nie ma on sensu, a i w nich mocno wpływa na jakość dźwięku. Do tego dochodzą dobry mikrofon (odłączany, z regulacją głośności) oraz opcjonalny kabel mini-jack, pozwalający na używanie 450 ze smartfonem. Wprawdzie ta opcja dostępna jest tylko, gdy w akumulatorze zostało jeszcze choć trochę energii, ale wystarcza jej na około 15 godzin, a w razie czego można go ładować, nadal grając. ■ **Shitake**

PODSUMOWANIE

➕ **brak kabla • świetny dźwięk 2.0 • kilka trybów 7.1 • długi czas pracy • dobry, odłączany mikrofon • wykonanie • regulacja głośności na muszli • tryb superhuman**

➖ **dość wysoka cena • słaba izolacja odgłosów otoczenia**

OCENA 8

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Lenovo Yoga Tab 3

Cena: 1000 zł | Dostarczył: Lenovo | www.lenovo.com

PARAMETRY • **System:** Android 5.1 • **Procesor:** Qualcomm MSM8909, 4 x 1,3 GHz • **Grafika:** Adreno 304 • **Ekran:** IPS, 10,1 cala, 1280 x 800, multitouch • **Pamięć:** 1 GB RAM, 16 GB flash + microSD • **Komunikacja:** LTE, Bluetooth, Wi-Fi • **Bateria:** 30,2 Wh (8400 mAh) • **Dodatkowe:** czujnik jasności, akcelerometr, żyroskop, głośniki stereo, mikrofon, złącze słuchawkowe, obracana kamerka 8 Mpix • **Wymiary:** 270 x 170 x 13 mm • **Waga:** 680 g (1320 g z klawiaturą)

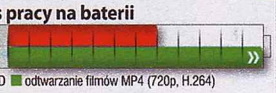
Dobrze wykonany, długo działający, ale niezbyt wydajny i z ekranem o małej rozdzielczości.

AI, wręczając mi nową Yogę, przedstawił mi tablet jako potencjalnie świetny kompromis pomiędzy przystępną ceną a dobrymi możliwościami. Niestety tym razem intuicja kolegę zawiodła: Tab 3 jest **o wiele za drogi jak na to, co oferuje**, a dodatkowo niełatwo wykrzesać entuzjazm po tym, jak się go weźmie do ręki.

Przede wszystkim: **w porównaniu do konkurencji sprzęt jest bardzo ciężki**. Tablet nadaje się bardziej do tego, by go stawiać na stole i oglądać na nim filmy. Głośniki, jak na takie urządzenie, dają radę. Wysuwana z charakterystycznego zgrubienia podstawka też jest stabilna. Ale już patrzenie na ekran pod kątem to zły pomysł (tylko na wprost jest naprawdę jasny), zresztą: po co ktoś miałby kupować tablet wyłącznie do oglądania filmów? W innych zastosowaniach ani nie zachwyca prędkością (1 GB RAM-u nie pomaga), ani parametrami (rozdzielczość to tylko HD). To, za co należy go mocno pochwalić, to czas pracy – faktycznie **baterię ma bardzo pojemną**. To, że ekran dotykowy współpracuje z każdym przewodzącym prąd elementem (np. parówką), też może być uznane za zaletę. Ogólnie jednak sugerowałbym się rozejrzeć za czymś szybszym, poręczniejszym i niekoniecznie droższym. ■MQc

TESTY

Czas pracy na baterii



gry 3D | odtwarzanie filmów MP4 (720p, H.264)

Wydajność

3DMark	4598(*)
Geekbench 3 (single/multi)	330/1098(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

+ długi czas pracy na baterii • wygodna podstawka • obracany aparat • można obsługiwać nawet widelcem

− ciężki • wolny • nie zachwyca parametrami • kosztuje więcej niż lepsza konkurencja

OCENA 6+

Meizu M2

Cena: 600 zł | Dostarczył: TCCM | www.meizu.com/en

PARAMETRY • **System:** Android 5.1 z Flyme OS 4.5.30 • **Procesor:** MediaTek MTK6735 4 x 1,3 GHz • **Grafika:** Mali-T720 • **Ekran:** IPS, 5,5 cala, 1080 x 1920, multitouch • **Pamięć:** 2 GB RAM, 16 GB flash + microSDXC (do 128 GB) • **Komunikacja:** GSM, UMTS, WCDMA, LTE, Bluetooth 4.0 LE, Wi-Fi • **Bateria:** 3140 mAh, niewymienna • **Dodatkowe:** drugi slot SIM współdzielony z kartą pamięci, czujnik jasności, akcelerometr, kompas, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 13 i 5 Mpix, GPS, GLONASS • **Wymiary:** 141 x 69 x 8,7 mm • **Waga:** 131 g

Dziwna nakładka na Androida, niezły telefon.

Już od pierwszych chwil uwagę przyciąga nietypowa i daleko idąca nakładka na Androida 5.1. Flyme OS zamienia poczciwego robocika w coś, co najprościej określić jako hybrydę systemu Google'a i iOS-a. Wszystkie aplikacje są tu wyrzucone na Pulpit, obsługa telefonu zaś odbywa się przy pomocy jednego dotykowo-mechanicznego przycisku. Funkcję „wstecz" pełni, gdy go dotkniemy, „home" działa zaś po naciśnięciu. Sama nakładka różni się też trochę od Androida, modyfikując m.in. panel sterowania czy klawiaturę.

Na szczęście telefon nie robi problemów z Google Play i można sobie pobrać wszystkie znane i lubiane aplikacje. Sprzętowo jest w porządku, szczególnie jeśli popatrzymy na cenę. **Demonem prędkości nie jest, ale ekran prezentuje się świetnie, zaskoczony jestem też jakością GPS-a**, który działa lepiej niż w wielu droższych telefonach. Jeśli nie boicie się niestandardowych rozwiązań, a szukacie taniego telefonu, możecie rozważyć zakup. ■J.Lo

TESTY

Czas pracy na baterii

gry 3D | odtwarzanie filmów MP4 (720p, H.264)

Wydajność

3DMark	4940(*)
Geekbench 3 (single/multi)	620/1712(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

+ bardzo dobra jakość jak za tę cenę • świetny ekran • lekki, smukły

− nakładka wymaga wyrobienia sobie nowych nawyków • obudowa trochę zbyt plastikowa jak na mój gust • brak radia FM i słuchawek

OCENA 8

Motorola X Play (XT1562)

Cena: 1400 zł | Dostarczył: Motorola | www.motorolapolska.pl

PARAMETRY • **System:** Android 5.1 • **Procesor:** Qualcomm Snapdragon 615, 8 x 1,8 GHz • **Grafika:** Adreno 405 • **Ekran:** IPS, 5,5 cala, 1080 x 1920, multitouch • **Pamięć:** 2 GB RAM, 16 GB flash + microSDXC (do 128 GB) • **Komunikacja:** GSM, GPRS, EDGE, UMTS, HSPA+, LTE, Bluetooth 4.0 LE, Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac • **Bateria:** 3630 mAh, wymienna • **Inne:** czujnik jasności, akcelerometr, kompas, czujnik zbliżeniowy, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 5 i 21 Mpix • **Wymiary:** 148 x 75 x 10,9 mm • **Waga:** 169 g

Na razie troszkę za drogi smartfon ze średniej półki.

Nie jest to objawienie i telefon, o którym będziemy opowiadać dzieciom, ale jakoś specjalnie nie ma na co narzekać. Poza ceną – **na razie nowa Motorola jest stanowczo za droga**. Fani starszych, choć wciąż obecnych na rynku flagowców bez problemu znajdą coś szybszego w podobnej cenie, jak np. Galaxy S4. Tym niemniej – całość jest w porządku, choć nie udało się uniknąć uczucia pewnej budżetowości.

Codzienna praca nie nastręcza problemów: Android 5.1 działa płynnie. Ekran? Toż to Full HD, do tego fajnie odwzorowujące barwy. Za jego zaletę uważam też niski próg minimalnej jasności ekranu, przez co wygodnie się surfuje po sieci nocą, w łóżku. Dobre wrażenie robi również bateria 3630 mAh – intensywne użytkowanie w komunikacji miejskiej podczas korków nie sprawia większych problemów. Gdyby jeszcze cena składała się z trzech, a nie czterech cyfr, to polecałbym. Ale teraz też **polecam – poczekać, aż nieco stanieje, i kupować**, bo w istocie to bardzo dobry sprzęt. ■J.Lo

TESTY

Czas pracy na baterii

gry 3D | odtwarzanie filmów MP4 (720p, H.264)

Wydajność

3DMark	8103(*)
Geekbench 3 (single/multi)	715/2744(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

+ świetny wygląd • dobrze leży w dłoni • dobry ekran i aparat • pojemna bateria

− trochę budżetowy wygląd • mógłby być tańszy

OCENA 8

Snab EP-101M

Cena: 100 zł | Dostarczył: Snab | www.snab.audio

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20-22 000 Hz • **Przetworniki:** dynamiczne, 10 mm • **Długość kabla:** 1,2 m • **Sposób podłączenia:** mini-jack dwa w jednym (z mikrofonem) • **Wbudowany mikrofon:** tak • **Inne:** na kablu mikrofon i przycisk odbierania rozmów, dołączone twarde etui, cztery rodzaje silikonowych gumek oraz pianki, klips do mikrofonu • **Waga:** 12 g

Najlepsze słuchawki dokanałowe w cenie do 100 zł.

Już poprzedni model Snabów, EP-81M, oferował zadziwiająco dobry dźwięk w cenie 70 złotych. Jak na model z wbudowanym mikrofonem, dołączonymi piankami oraz twardym etui – rewelacja! Zwłaszcza jeśli priorytetem jest bas. Co można zmienić, zwiększając cenę o 30 złotych? Pierwsze, co rzuca się w oczy, to lepszy, mniej plączący się kabel, a także wykończone na wysoki połysk, sprawiające wrażenie solidniejszych obudowy. Co ciekawe, dzięki magnesom lgną do siebie, co jeszcze bardziej zmniejsza ryzyko splątania się przewodów. Zwłaszcza jeśli będziesz je nosić w dołączonym twardym etui.

Jeśli chodzi o dźwięk, większy o 2 mm (niż w EP-81M) przetwornik sugeruje, że producentom najbardziej zależało na basie. I tak faktycznie jest. Teraz jest lepiej kontrolowany (przynajmniej na piankach, bo silikony sprawiają, że niskich tonów było dla mnie zdecydowanie za dużo), poprawiły się także pozostałe pasma, dzięki czemu **tytuł „najlepszych słuchawek do 100 zł" trafia teraz z rąk EP-81M do EP-101M**. Problem jest tylko taki, że od świetnych SoundMagiców EP10 dzieli je zaledwie 50 złotych. Ale jeśli potrzebujesz mikrofonu, z 50 zł robi się 150 i wtedy nie ma się nad czym zastanawiać. ■Shitake

PODSUMOWANIE

+ dobra jakość dźwięku • mikrofon • gąbki i gumki do wyboru • dobre wyciszenie odgłosów otoczenia • dołączone porządne etui • bardzo dobra cena

− jak na 100 zł – brak

OCENA 9

Jednostka centralna(*)

Chciałby: **Allor**

Musisz szybko przygotować dłuższy dokument, a przy sobie masz tylko telefon? Jeśli to najnowsza Lumia, wystarczy podłączyć ją przez specjalną stację dokującą (lub bezprzewodowo) do monitora, sparować z klawiaturą i myszą, by zmieniła się w mikro-desktopa. Gdyby tylko w praktyce działało to tak dobrze co na reklamach...

Z uruchamiania aplikacji androidowych Microsoft wycofał się jeszcze przed premierą mobilnej Dziesiątki, mimo że w projekt ten zaangażowanych było kilkadziesiąt osób. Zamiast tego firma oferuje narzędzia ułatwiające przerobienie aplikacji stworzonych na Androida lub iOS-a na tak zwane aplikacje uniwersalne, które można uruchomić nie tylko na smartfonach z kafelkami, ale także na desktopach, a niedługo – również na konsoli Xbox One. Dla użytkowników takie rozwiązanie wydaje się lepsze, choćby ze względu na niższe wymagania sprzętowe, co przekłada się nie tylko na płynność działania, ale również długość pracy na baterii. Problem w tym, że wymaga większego zaangażowania ze strony twórców oprogramowania. Którzy tak „ochoczo" rzucili się przenosić aplikacje, że w oficjalnym sklepie na razie za wiele ich nie ma. A właściwie wcale. Dziwne? Biorąc pod uwagę fakt, że odsetek użytkowników mobilnego Windowsa oscyluje w okolicach 2% wszystkich posiadaczy urządzeń mobilnych – nie bardzo.

Stacja dokująca pośredniczy między telefonem a monitorem i peryferiami, a przy okazji ładuje smartfona. I jest lepiej wykonana (metalowa!) niż Lumia...

Mamy wszystko(*)

A aplikacje – a raczej ich brak – to nadal największy problem mobilnych okienek. Gdy niedawno zastanawiałem się nad wymianą telefonu, zrobiłem sobie listę aplikacji, których używam na co dzień, i sprawdziłem, z czego musiałbym zrezygnować, gdybym porzucił iOS-a. W przypadku Androida były to w zasadzie tylko program pocztowy i kalendarz, mające jednak dobre zamienniki, oraz parę gier, bez których mógłbym się obejść.

W przypadku Windowsa okazało się jednak, że musiałbym całkiem zmienić swoje przyzwyczajenia, dlatego pozostałem przy Jabłku. Żeby było ciekawiej, Microsoft udostępnia aplikację AppComparison, która pozwala sprawdzić, które z aplikacji zainstalowanych na urządzeniu z Androidem mają swoje odpowiedniki lub zamienniki w Windows Mobile. Tyle że działa ona raczej odstraszająco, gdy się widzi, jak wielu rzeczy, bez których nie wyobrażamy sobie życia, tam brakuje.

Jak desktop(*)

Mobilny Windows 10 ma jednak jedną funkcję, której próżno szukać u konkurentów – **tryb Continuum. Dzięki niemu można, po podłączeniu monitora oraz klawiatury, zmienić smartfona w normalnego biurowego desktopa.** Na screenach widać było nawet odpowiednik Pulpitu, a menu start otwierało się identycznie jak na normalnym pececie! Nie powiem, zapowiadało się to świetnie, a gdy testowa Lumia 950 dotarła do redakcji razem ze wszystkim, co niezbędne, szybko powędrowała na stół z monitorem, klawiaturą i myszą. A także specjalną stacją dokującą (Microsoft Display Dock), która pozwala korzystać ze zwykłych urządzeń ze złączami USB, HDMI i DisplayPort, choć Continuum może zostać uruchomione również całkiem bezprzewodowo, o ile masz peryferia z Bluetoothem i monitor lub telewizor zgodne z Miracastem.

Świetny aparat, bardzo dobry ekran, wymienna bateria, miejsce na kartę microSDXC – ale jakość wykonania na poziomie średniej półki, mimo highendowej ceny.

Microsoft Lumia 950

Cena: 2500 zł | Dostarczył: Microsoft | www.microsoft.pl

PARAMETRY • **System:** Windows 10 • **Procesor:** Qualcomm Snapdragon 808, 2 x 1,82 + 4 x 1,44 • **Grafika:** Adreno 418 • **Ekran:** AMOLED, 5,2 cala, 2560 x 1440 • **Pamięć:** 3 GB RAM, 32 GB flash + microSDXC (do 2 TB) • **Komunikacja:** LTE, Wi-Fi b/g/n/ac, Bluetooth 4.1, NFC, złącze USB 3.1 (typ C) • **Dodatkowe:** GPS, GLONASS, akcelerometr, żyroskop, kompas, czujniki jasności, barometr, głośnik mono, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 20 (z 2 flashami, optyczną stabilizacją obrazu) i 5 Mpix, skaner tęczówki, bezprzewodowe ładowanie (Qi) • **Bateria:** 3000 mAh, wymienna • **Wymiary:** 145 x 73 x 8,2 mm • **Waga:** 150 g

Od strony czysto sprzętowej pierwszy kontakt z Lumią 950 nieco rozczarowuje. W końcu to topowy smartfon z Windowsem 10, wyceniony na 2500 zł, a wygląda jak średniak za maksymalnie połowę tej kwoty. Ba, **plastikowa obudowa sprawia gorsze wrażenie niż w Lumii 640** za 600 zł, a sytuacji nie ratują przyciski boczne – są wprawdzie metalowe, ale mają ostre, mało przyjemne w dotyku krawędzie. **Niewątpliwym plusem jest za to wymienna bateria oraz miejsce na kartę microSDXC** w wersji 3.01, czyli o maksymalnej pojemności 2 TB.

Po włączeniu telefonu wychodzą na jaw kolejne zalety. Najbardziej w oczy rzuca się ekran OLED o rozdzielczości 2560 x 1440. Wprawdzie taki sam stosuje Samsung w swoich Galaxy S5, ale żadna to ujma. Wyjątkowy jest natomiast aparat foto. I nie chodzi tylko o rozdzielczość, ale przede wszystkim **jakość zdjęć, która zostawia konkurentów w tyle** liczbą szczegółów i minimalnym odszumianiem, które zostawia przyjemne, niemalże analogowe ziarno. Do tego ma optyczną stabilizację i dwukolorowego flasha, choć brak możliwości kręcenia filmów o rozdzielczości większej niż Full HD lub w zwolnionym tempie (maks. to 30 klatek na sekundę). Z innych bajerów **intrygującym pomysłem jest rezygnacja z czytnika linii papilarnych i zastąpienie go skanerem tęczówki**. Na razie usługa odblokowywania telefonu wzrokiem jest w fazie beta, ale działa szybko i sprawnie (podczas nauki trzeba zdjąć okulary, ale potem nie przeszkadzają), a dzięki zastosowaniu podczerwieni – nawet w kompletnej ciemności. Problem w tym, że patrzenie na ekran jest mniej wygodne od użycia kciuka, na przykład gdy chce się skorzystać z telefonu w ruchu.

Wydajność? Lumia 950 ma dwa oblicza. **W roli telefonu działa bardzo szybko**, jak wszystko z Windowsem 10. Ale w trybie Continuum (o którym więcej w głównym tekście) już tak różowo nie jest, a przecież ekran ma wtedy mniejszą rozdzielczość, aplikacje zaś są te same. Ostatnia sprawa (poza samym systemem, ale o nim traktuje główny tekst) to **czas pracy na baterii. Niestety, średni**, choć na szczęście dołączona ładowarka (3 A!) jest w stanie w godzinę naładować akumulator do 80%.

Ogólnie, może **poza świetnym aparatem, Lumia 950 nie robi jakiegoś szczególnie dobrego wrażenia**. Zwłaszcza jeśli weźmie się pod uwagę cenę i porówna do innych telefonów z Windowsem Phone'em na pokładzie. Dla zwykłego użytkownika Lumia 650 za 600 zł będzie bowiem równie szybka i da dostęp do tych samych programów, więc po co przepłacać? Oczywiście jest jeszcze Continuum, ale na razie to bardziej ciekawostka (i to raczej w wersji beta) niż coś, co mogłoby skłonić zwykłego użytkownika do zakupu. Stąd też i ostateczna ocena, choć częste uaktualnienia pozwalają mieć nadzieję, że za parę miesięcy sytuacja mocno się poprawi. ■AI

PODSUMOWANIE

+ rewelacyjny aparat • wydajność (w trybie telefonu) • ekran • wymienna bateria • gniazdo microSDXC

– wydajność (w trybie Continuum) • niezbyt długi czas pracy • jakość wykonania jak w telefonie ze średniej półki • wysoka cena • stację do Continuum trzeba dokupić osobno

OCENA 6

Początki były bardzo przyjemne. Telefon stację wykrył, monitor, klawiaturę i mysz również. Co ciekawe, ta ostatnia jest w zasadzie zbędna, bo w takiej konfiguracji Lumia zmienia się w bardzo dobrze działającego, dużego, reagującego na wielodotyk touchpada. Różnice względem interfejsu z normalnego PC były minimalne, choć pewien niepokój wprowadziła spora liczba przyciemnionych ikon, znaczy kafelków...

To działa!(*)

Okazało się, że w taki sposób oznaczone są aplikacje, których nie można wyświetlić na monitorze. Nadal wprawdzie da się je uruchomić, ale tylko korzystając z ekranu smartfona. Hmmm... Czemu nie da się ich przesłać na monitor, na przykład jako pionowe okno? W tłumaczenie „się nie da" nie uwierzę, bo Lumia 950 jest kilkakrotnie wydajniejsza niż Lumia 640, ma trzykrotnie więcej pamięci RAM, a monitor Full HD ma dość pikseli (w sprzedaży są przecież smartfony z ekranami o rozdzielczości niższej niż HD), więc nie może to być kwestia zbyt słabego sprzętu.

Na dużym ekranie można jednak uruchomić choćby przeglądarkę internetową, Worda czy Excela. Nie są to wprawdzie te same wersje co na desktopie, ale i tak oferują dość opcji, by w większości przypadków dało się z nich wygodnie korzystać. Problemem okazała się jednak wydajność. Ot, przykładowo Edge, który maksymalnie był w stanie załadować tylko trzy strony internetowe, a przy większej liczbie zakładek zawartość wcześniejszych musiała być pobierana na nowo. Na sprzęcie z 3 GB pamięci RAM! Przecież pełna Dziesiątka nie robi takich problemów na komputerze z 2 GB RAM-u i dwurdzeniowym procesorem, a Lumia tych rdzeni ma do dyspozycji w sumie 6!

W dodatku wszystkie aplikacje uruchamiane są na pełnym ekranie. Da się między nimi szybko przełączać i to zarówno klikając na pasek zadań, jak i korzystając ze skrótu Alt + Tab, ale żeby naraz na ekranie widoczne były dwie – niemożliwe.

Pracujemy nad tym

Zdaję sobie sprawę, że początki mogą być trudne. Ale tutaj mamy do czynienia z finalną wersją sprzętu sprzedawaną za niemałe pieniądze w normalnych sklepach. Tymczasem miałem do czynienia z wersją beta, czymś, co **ma wprawdzie ogromny potencjał, ale na razie pozostaje on w znacznej mierze niewykorzystany**. Dlatego nie dziwię się, że Microsoft opóźnił wydanie aktualizacji do Dziesiątki przeznaczonych dla starszych smartfonów. Tyle że tak samo powinien postąpić również w przypadku swoich najnowszych flagowców. I to nie tylko ze względu na pozostające problemem braki w oprogramowaniu. To pierwsza Lumia, której zdarzały się przycięcia! Mimo iż od strony czysto sprzętowej jest przecież najmocniejsza!

Odłóż | Odrzuć(**)

Dlatego zamiast w kilku miejscach wyświetlać komunikat o tym, że nad czymś są jeszcze prowadzone prace, lepiej by było, gdyby z premierą poczekano, gdy zostaną one zakończone. Bo gdybym, skuszony reklamami, wydał 2500 złotych na smartfona, któremu zdarza się działać gorzej niż modelom za 600 złotych, a do tego dokupił jeszcze przystawkę (za 370 złotych, za darmo jest na razie dodawana tylko do droższej Lumii 950 XL), poczułbym się... mało komfortowo.

Nie neguję faktu, że **założenia są super. Problem w tym, że obecnie w praktyce to nadal tylko ciekawostki**, które w najlepszym wypadku szybko się nudzą, a w najgorszym wywołują frustrację, no bo przecież to wszystko kosztuje, i to niemało! Tym to dziwniejsze, że przecież poprzednia premiera flagowej Lumii miała miejsce półtora roku temu, więc czasu na dopracowanie konstrukcji było sporo. Zresztą dla wizerunku lepsze byłoby opóźnienie, nawet paromiesięczne, niż sprzedaż urządzenia, którego oprogramowanie nie jest jeszcze w pełni gotowe... |CDA|

Fajny pomysł... gdyby działał tak, jak obiecano.

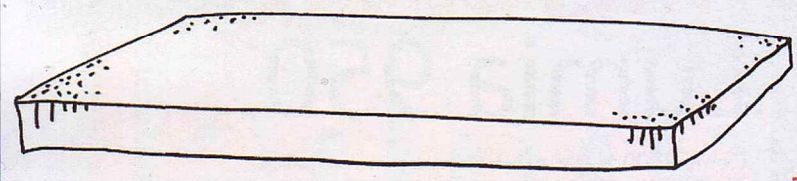
(*) Prawie.

(**) Dziesiątka w polskiej wersji językowej zamiast stosowanego przez cywilizowany świat przycisku „OK" ma „Odrzuć". Ciekawe, kto wymyślił, że na przykład pod powiadomieniem z Budzika powinny się pojawić przyciski „Odłóż" (czyli po ludzku: drzemka) oraz „Odrzuć" (jeśli już wstajesz i nie chcesz negocjować). Podobnie zresztą jest choćby w budziku.

Część 1

unity

Robimy platformówkę!



Uchylają bramę do gamedevu: **Rafał Polito(*) i CormaC**

Witaj w pierwszej części kursu, który nauczy cię samodzielnego tworzenia gier z użyciem silnika Unity. Zapraszamy do lektury, nawet jeżeli nie planujesz zostać nowym Notchem, ale np. zastanawiałeś się, jak działa osławione wykrywanie kolizji, na które narzekamy regularnie w recenzjach. Już po tym odcinku będziesz potrafił zrobić je sam.

Wiele niezależnych gier powstaje z wykorzystaniem Unity. Silnik ten zadebiutował prawie 10 lat temu i od początku założeniami przyświecającymi jego twórcom były dostępność i przystępność – w przeciwieństwie do nastawionego na produkcje AAA Unreal Engine'u kierowany jest do developerów niezależnych. **Unity można pobrać za darmo z oficjalnej strony www.unity3d.com.** Kurs oparty jest na najnowszej, piątej wersji Personal Edition. Zainstaluj ją z domyślnymi opcjami (miejsce instalacji wybierz, jakie chcesz). Wraz z silnikiem dodatkowo zainstaluje się Microsoft Visual Studio Community 2015, czyli darmowa wersja Visual Studio, której używać będziesz do programowania w języku C# (czyt. „si szarp"). Najwięcej z kursu wyniosą ci, którzy otarli się już kiedyś o programowanie i nie boją się pojęć takich jak zmienna, metoda, klasa czy obiekt klasy, ale nie przejmuj się, jeżeli wcześniej nigdy nie miałeś z tym styczności. W najgorszym wypadku zawsze możesz przepisać znak w znak skrypty z ramek lub przekleić je ze strony www.cdaction.pl/news-43627 – choć oczywiście radzimy zrozumieć samemu zasady działania poszczególnych elementów gry. To tyle na początek. Zaczynamy!

Po ukończeniu kursu będziesz potrafił zrobić prawdziwą grę!

Po uruchomieniu Unity i zarejestrowaniu darmowego konta (lub zalogowaniu się, jeśli bawiłeś się już wcześniej edytorem i masz konto) wyświetli ci się okno pozwalające załadować projekt lub stworzyć nowy. Ponieważ chcesz zrobić to drugie, kliknij przycisk **New**. W tym odcinku nauczysz się tworzyć proste mechanizmy gry platformowej – poruszanie się i skakanie oraz przesuwanie kamery w ślad za bohaterem. Zrobimy grę dwuwymiarową, dlatego na dole okna tworzenia projektu podświetl opcję **2D**, nadaj swojemu projektowi nazwę i potwierdź wszystko, klikając **Create project**.

Chwilę później wylądujesz w głównym oknie Unity (rys. 1). Podobnie jak w większości edytorów do tworzenia gier podzielone jest ono na kilka mniejszych obszarów. Największym z nich jest **Scene**, czyli umieszczony centralnie widok sceny gry. To tutaj będziesz układać wszystkie obiekty, z których zbudujesz swoją platformówkę. To, co po uruchomieniu gry widoczne będzie na ekranie, podejrzeć można w zakładce **Game**, którą znajdziesz tuż obok. Wszystkie obiekty umieszczone na scenie da się odnaleźć na liście w oknie **Hierarchy** po lewej stronie. Na początku znajduje się tam tylko kamera – **Main Camera**. Każdy obiekt w grze ma różne właściwości, np. pozycję, rotację i skalę, które pojawią się w oknie **Inspector** po prawej stronie, kiedy wybierzesz obiekt na scenie albo z listy w oknie **Hierarchy**. Ostatnim ważnym elementem jest okno **Project** na dole ekranu. To tutaj będziesz miał dostęp do wszystkich obiektów, jakie możesz wykorzystać w swojej grze. Jako że stworzyłeś nowy, pusty projekt, okno to również jest puste.

Na początku zapisz swoją scenę, używając skrótu **Ctrl + S**. Nazwij ją i zachowaj w stworzonym przez siebie podkatalogu, np. Levels. W tym odcinku będziesz potrzebował dwóch grafik – bohatera oraz platformy, żeby było po czym poruszać się i skakać. Możesz stworzyć je w dowolnym programie graficznym, pamiętając o tym, by zapisać je z przezroczystym tłem (np. jako pliki PNG). Kiedy będą gotowe, wystarczy przeciągnąć je z katalogu, w którym je zapisałeś, do okna **Project**, by dodać je do projektu. Dla porządku stwórz dla nich najpierw folder Sprites (tak nazywa się grafiki w grach dwuwymiarowych – „sprajty"), klikając prawym przyciskiem myszy w oknie **Project** i wybierając z menu kontekstowego **Create -> Folder**.

Po dodaniu grafik do projektu możesz umieścić je na scenie, przeciągając je z okna **Project** do okna **Scene** (w ten sam sposób da się umieścić na scenie również tło). Czas ułożyć z nich pierwszy poziom w grze. Pomogą ci w tym narzędzia widoczne w lewym górnym rogu edytora, tuż pod rozwijanymi menu **File**, **Edit** itp. Pierwsze z nich (ikonka dłoni) pozwala przesuwać widok kamery w oknie **Scene**. Kolejne umożliwiają przemieszczanie, obracanie, skalowanie i rozciąganie obiektu. W zależności od wybranego narzędzia na obiekcie będzie się pojawiać tzw. gizmo, które pozwala na edycję elementu w różnych osiach (czerwona to oś X, zielona – Y, niebieska – Z). Gizmo wskazuje też środek układu współ-

Warstwy

Podobnie jak w programach graficznych, w Unity obiekty umieszczane są na warstwach, co pozwala decydować, który będzie na planie bliższym, a który na dalszym. Aby to zrobić, przejdź do okna **Inspector** i w komponencie **Sprite Renderer** odszukaj pole **Sorting Layer**. Domyślnie jest tylko jedna warstwa – **Default**. Klikając na nią, rozwiniesz menu, które pozwala dodać nowe za pomocą **Add Sorting Layer**. Pojawi się okno, w którym da się stworzyć nowe warstwy, używając przycisku +, i nazwać je. Łapiąc za napis **Layer** obok nazwy warstwy i przeciągając belkę w górę lub w dół, możesz decydować o kolejności wyświetlania warstw – te, które są wyżej na liście, będą wyświetlane w grze pod tymi, które są niżej (a więc będą przez nie przesłonięte). Jeżeli chcesz wstawić na scenę tło, warstwę z nim musisz umieścić na liście nad warstwami z bohaterem i platformami, by obiekty te nie znikły pod nim. Jeżeli natomiast chcesz, żeby bohater np. przeszedł za drzewem znajdującym się na pierwszym planie, warstwę z drzewem należy umieścić na liście pod warstwą z bohaterem. Po stworzeniu warstwy pamiętaj o przypisaniu jej obiektowi w polu **Sorting Layer**.

(*) Level designer we wrocławskim studiu Techland, członek ekipy, która stworzyła Dying Light.

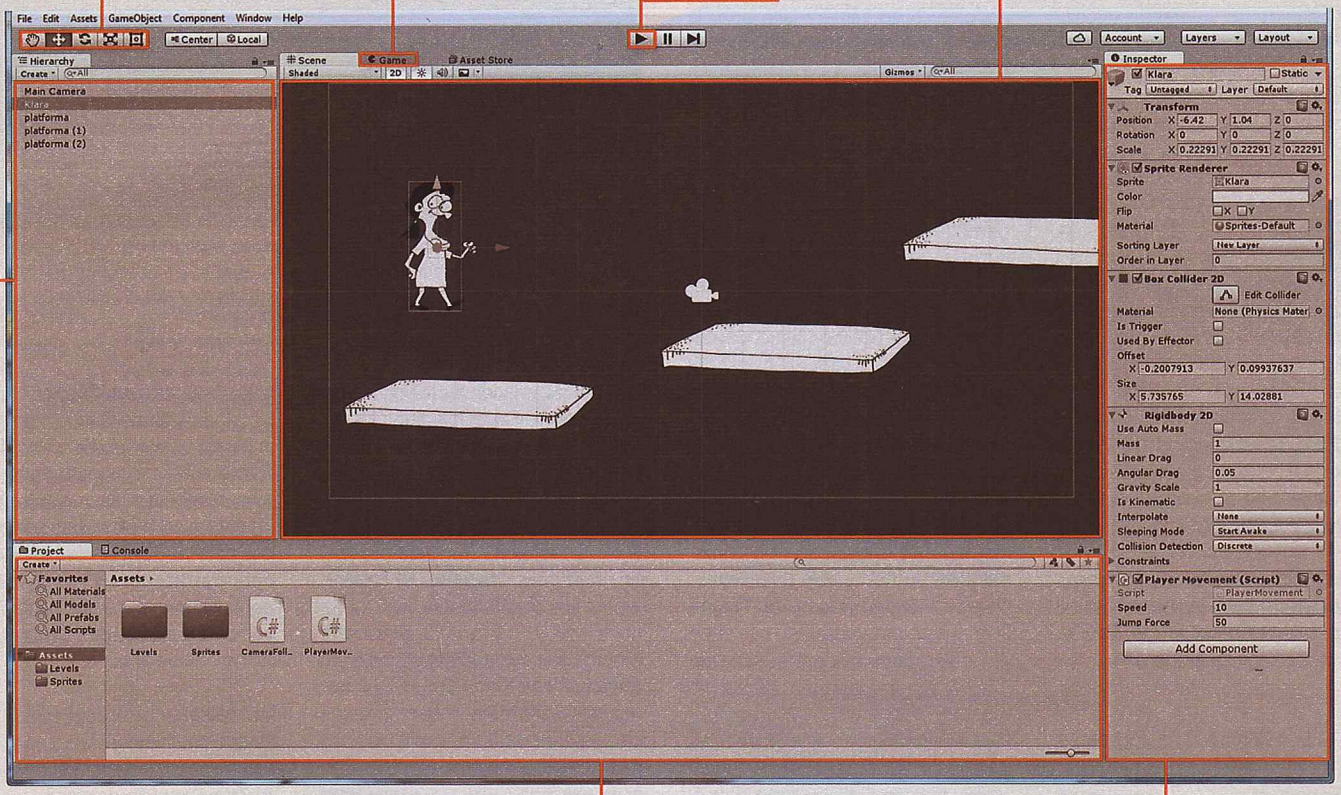
rys. 1

Te narzędzia pozwolą ci manipulować obiektem umieszczonym na scenie – obracać go, zmieniać jego rozmiar itp.

Jeżeli chcesz podejrzeć, jak elementy ułożone w oknie Scene będą wyglądać w grze, przełącz się na zakładkę Game.

Przycisk Play pozwala uruchomić grę, żeby przetestować efekty swojej pracy.

W oknie Scene umieszcza się obiekty, które mają się pojawić w grze – bohatera, platformy, tło itp. Widok sceny da się przesuwać kursorami i przybliżać/oddalać rolką myszy.



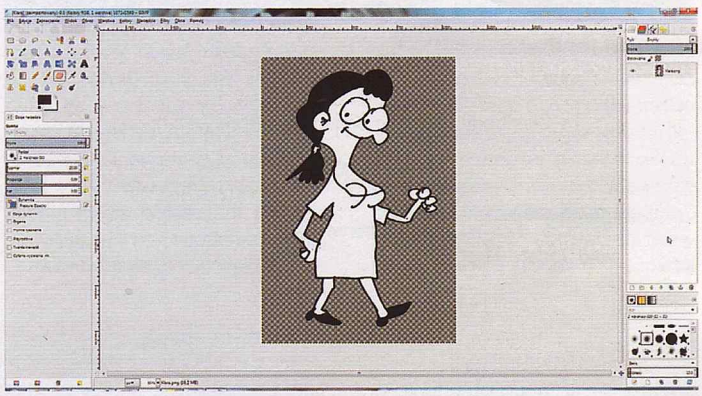
Okno Hierarchy zawiera listę wszystkich elementów umieszczonych na scenie.

W oknie Project znajdziesz obiekty, które możesz wykorzystać w grze. Na tym screenie widać m.in. dwa skrypty, które stworzyliśmy do tego odcinka.

Okno Inspector pokazuje właściwości i komponenty obiektu wybranego z listy w oknie Hierarchy lub wskazanego na scenie.

rzędnych dla wybranego obiektu i to względem niego będą wykonywane operacje przesuwania, obracania i skalowania. Umieść na scenie platformę, a nad nią lewitującego bohatera. Przygotowując etap, możesz w każdej chwili sprawdzić, jak będzie wyglądał w grze, przełączając się na zakładkę **Game**. Jeśli chcesz oddalić lub przybliżyć kamerę, zaznacz ją (**Main Camera**) w oknie **Hierarchy**, by wyświetlić jej właściwości w oknie **Inspector**. Rozmiar widocznego w grze obszaru da się zmieniać w polu **Size** w komponencie **Camera**. Każdy obiekt w Unity to tzw. **GameObject** i podpięte są do niego komponenty. Każdy **GameObject** ma komponent **Transform**, widoczny zawsze na samej górze okna **Inspector** i odpowiedzialny za przechowywanie pozycji, rotacji i skali obiektu.

Aby bohater mógł poruszać się po platformach, musisz dodać zarówno jemu, jak i platformom kolizje. Zaznacz w oknie **Hierarchy** wszystkie umieszczone na scenie obiekty poza kamerą (można zaznaczać kilka pozycji naraz identycznie jak pliki w windowsowym Eksploratorze – trzymając klawisz **Ctrl** lub **Shift**). Następnie w oknie **Inspector** naciśnij **Add Component** i z kategorii **Physics 2D** wybierz **Box Collider 2D**. Teraz obiekty będą ze sobą kolidować i nie powinny przenikać przez siebie, gdy się zetkną. Zauważysz, że wokół nich pojawiły się zielone ramki – to one wyznaczają obszar kolizji, więc należy dobrać ich rozmiar tak, by obejmowały tylko obiekt, bez „powietrza" wokół niego (inaczej bohater będzie np. lewitował nad podłożem, zamiast dotykać go – widujemy takie błędy w grach, prawda?). Żeby zmienić kształt i rozmiar collidera, wybierz obiekt z listy **Hierarchy**, a następnie kliknij ikonkę przy napisie **Edit Collider** ›



Bohatera, platformy i inne obiekty do swojej gry możesz narysować np. w potężnym darmowym programie graficznym GIMP. Czarno-szara kratka w tle oznacza, że jest ono przezroczyste. Tworząc nowy plik, możesz od razu wybrać takie tło, żeby nie musieć wycinać go później (lista Wypełnienie dostępna po rozwinięciu pozycji Zaawansowane opcje w okienku tworzenia nowego obrazu). Podczas rysowania obiektów pamiętaj, że lepiej stworzyć za duży i zmniejszyć go w Unity niż rozciągać zbyt małego sprajta (co negatywnie odbije się na jego jakości).

Wymagania sprzętowe

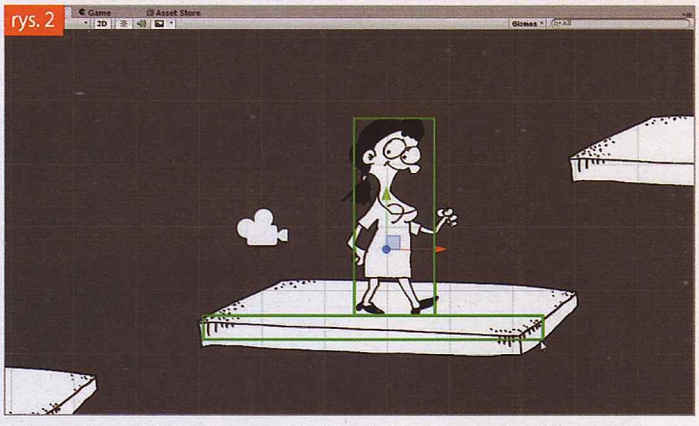
Twórcy Unity nie podają konkretnych wymagań sprzętowych programu, tłumacząc, że zależne są one od stopnia skomplikowania projektu, który tworzysz. Warto jednak zaznaczyć, że Unity nie uruchomi się na systemie starszym niż Windows 7 i konieczna jest karta graficzna zgodna z DirectX 9 (a więc w zasadzie dowolna wyprodukowana w ciągu ostatnich 10 lat).

w komponencie **Collider 2D** w oknie **Inspector** – będziesz mógł teraz dowolnie rozciągać prostokąt określający granice kolizji, chwytając kursorem myszki kwadraciki na jego bokach. Dopasuj wszystkie collidery tak, by ciasno otaczały swoje obiekty i zapewniały wiarygodne interakcje między nimi (rys. 2).

Jeśli chcesz, żeby na któryś z obiektów oddziaływała fizyka (czyli m.in. grawitacja), dodaj do niego komponent **Rigidbody 2D** (również dostępny w kategorii **Physics 2D**). Dodaj go do postaci bohatera. Teraz kliknij przycisk **Play** (jeden z trzech widocznych nad oknem **Scene**) – po chwili (dłuższej w przypadku słabszych komputerów) postać powinna spaść na platformę, nad którą ją umieściłeś, i zatrzymać się na niej. Fajnie, nie? Do trybu edycji powrócisz, wciskając ponownie przycisk **Play**. Jeżeli zdarzyło się tak, że platforma częściowo przesłoniła bohatera, umieść go na nowej warstwie – patrz: ramka „Warstwy".

Czas stworzyć teraz pierwszy własny komponent, którego zadaniem będzie przemieszczanie kamery w ślad za bohaterem. Wybierz kamerę (**Main Camera**) w oknie **Hierarchy**, kliknij **Add Component** i wybierz ostatnią pozycję z listy – **New Script**. Nadaj skryptowi nazwę, np. CameraFollow, i naciśnij **Create and Add**. Zauważysz, że pojawił się na liście komponentów podpiętych do kamery jako pozycja **Camera Follow (Script)**. Kliknij dwukrotnie na jego nazwę w znajdującym się niżej wyszarzonym polu. Po chwili skrypt otworzy się w edytorze Visual Studio. Czas na parę linijek kodu.

Każdy nowy skrypt przypinany do **GameObjectów** w Unity może zawierać m.in. dwie podstawowe metody – **Start()** i **Update()**. Wszystko, co umieścisz w metodzie **Start()**, wykona się raz, w momencie uruchomienia **GameObjectu** w grze. Zawartość metody **Update()** wykonywana jest co klatkę, w pętli. Chcesz, aby kamera podążała za bohaterem przez cały czas, dlatego operacje z tym związane musisz umieścić właśnie w metodzie **Update()**. Przede wszystkim trzeba wskazać kamerze postać, dodając do klasy **CameraFollow** publiczne pole typu **GameObject**, które nazwiemy **m_Target**. Pole dołączamy, dopisując w skrypcie


rys. 2

Zielone ramki (pogrubiliśmy je na tym screenie, żeby były dobrze widoczne) to collidery odpowiedzialne za obsługę kolizji między obiektami. Od ich dopasowania zależy m.in. to, czy postać będzie wiarygodnie stać na platformach, a nie np. zawisać kilka pikseli nad nimi lub unosić się w powietrzu obok nich.

CameraFollow w odpowiednim miejscu linijkę „public GameObject m_Target;" – patrz: ramka „Skrypt CameraFollow".

Zapisz plik (**Ctrl + S**) i wróć do edytora Unity. W komponencie **CameraFollow** w oknie **Inspector** powinno pokazać się nowe pole – **Target** – do którego musisz podpiąć bohatera. Zrobisz to, przeciągając go z okna **Hierarchy** i upuszczając na polu **Target**, w którym zamiast „None (Game Object)" pojawi się nazwa, pod jaką bohater figuruje na liście **Hierarchy** (jeżeli nie zmieniałeś jej, to jest to po prostu nazwa pliku graficznego z rysunkiem postaci). Teraz kamera wie już, za kim ma podążać, ale jeszcze nie wie, w jaki sposób ma to robić. Wracamy do Visual Studio.

Wcześniej dowiedziałeś się, że każdy **GameObject** ma komponent **Transform**. Możesz się do niego odwołać w swoim skrypcie. Każdy komponent ma pole klasy **Transform**. Chcesz zmieniać pozycję kamery, więc będziesz modyfikował wartości struktury position w polu transform. Struktura position jest typu **Vector3**, co oznacza, że ma trzy zmienne: X, Y, Z. Aby przypisać kamerze pozycję, musisz stworzyć nową strukturę **Vector3** i nadać jej odpowiednie wartości. Jako że kamera przesuwać się będzie w dwóch wymiarach – bo to platformówka 2D – interesują nas tylko współrzędne X i Y, natomiast Z pozostaje bez zmian. Dla pola **m_Target** również istnieje pole transform, z którego możesz pobrać interesujące cię wartości X i Y ze struktury position (patrz: ramka „Skrypt CameraFollow"):

```
void Update () {
transform.position =
new Vector3(m_Target.transform.position.x,
 m_Target.transform.position.y,
 transform.position.z);
}
```

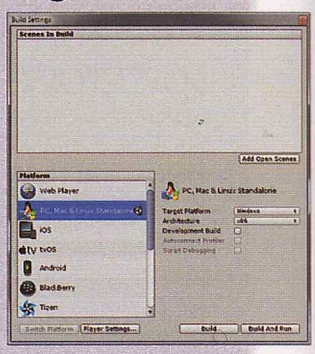
Gotowe, teraz możesz przetestować kod, wracając do edytora Unity po zapisaniu skryptu i naciskając przycisk **Play**. Kamera powinna wycentrować się na bohaterze i śledzić go, gdy będzie opadał na platformę.

Do zrobienia pozostały nam w tym odcinku jeszcze dwie rzeczy – poruszanie się i skakanie. Potrzebny jest do tego nowy komponent, tym razem – UWAGA! – podpięty do bohatera, a nie

Skrypt PlayerMovement

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class PlayerMovement : MonoBehaviour {

    private Rigidbody2D m_Rigidbody;

    public float m_Speed = 10;
    public float m_JumpForce = 100;

    // Use this for initialization
     void Start () {

        m_Rigidbody = GetComponent<Rigidbody2D>();

    }

    // Update is called once per frame
    void Update () {

    }

    void FixedUpdate () {
        if (Input.GetButton("Horizontal"))
        {
            m_Rigidbody.velocity = new Vector2(Input.
            GetAxis("Horizontal") * m_Speed, m_Rigidbody.velocity.y);
        }

        if (Input.GetButton("Jump"))
        {
            m_Rigidbody.AddForce(new Vector2(0, Input.
            GetAxis("Jump") * m_JumpForce));
        }

    }
}
```

Jak zabrać grę do kolegi?



Jeżeli chcesz pochwalić się komuś swoją grą, możesz zapisać ją w postaci gotowej do uruchomienia na innym komputerze, bez edytora Unity. Wybierz z menu **File** -> **Build Settings**. Pojawi się okienko, w którym domyślnie wybrane będą ustawienia pozwalające stworzyć plik wykonywalny działający pod Windowsem. Po kliknięciu przycisku **Build** musisz jeszcze wybrać nazwę pliku exe i miejsce, w którym Unity go zapisze. Najlepiej stworzyć dla niego osobny folder, bo oprócz głównego pliku Unity wyeksportuje również inne niezbędne do uruchomienia gry. Jeżeli chcesz przenieść ją np. na pendrivie, musisz skopiować cały folder. Gotową grę możesz uruchomić tak jak każdy inny program – dwukrotnym kliknięciem. Przywita cię znane fanom indyków okienko konfiguracji – wybierz rozdzielczość i kliknij **Play!** Żeby zakończyć grę, na razie niezbędna będzie kombinacja **Alt + F4**.

do kamery. Dodaj go tak jak wcześniej CameraFollow (**Add Component** -> **New Script**), nazwij **PlayerMovement** i otwórz w Visual Studio. Do wprawienia bohatera w ruch wykorzystasz podpięty do niego na początku komponent **Rigidbody 2D**. Należy stworzyć dla **PlayerMovement** pole **m_RigidBody2D** podobnie jak wcześniej **m_Target** dla **CameraFollow**, tyle że tym razem będzie to pole prywatne, bo nie ma potrzeby wyświetlania go w oknie **Inspector**. Zrobisz to, dopisując w skrypcie linijkę (patrz: ramka „Skrypt PlayerMovement"):

```
private Rigidbody2D m_Rigidbody;
```

Zamiast ręcznie podpinać **Rigidbody 2D** do skryptu sprawimy, by skrypt sam znalazł ten komponent w bohaterze. Pozwoli na to metoda **GetComponent()**, którą należy umieścić w metodzie **Start()**, bo komponent powinien zostać znaleziony i zapamiętany tylko raz, po uruchomieniu gry. Komponent odszukasz metodą **GetComponent()**:

```
void Start () {
m_Rigidbody =
GetComponent<Rigidbody2D>();
}
```

Teraz skrypt będzie wiedział, co ma przesuwać. Czas wytłumaczyć mu, jak ma to robić. Poruszanie się i skoki zrealizujemy za pomocą operacji wykonywanych przez silnik fizyczny w metodzie **FixedUpdate()**, która od **Update()** różni się tym, że nie jest zależna od liczby fps-ów w grze. Dzięki temu nie wystąpią sytuacje, w których z powodu nagłego spadku lub wzrostu liczby klatek na sekundę bohater zostanie np. nienaturalnie szybko przemieszczony.

Najpierw musisz jednak sprawdzić, jak masz ustawione domyślne sterowanie. Wejdź do menu **Edit** na pasku menu i wybierz **Project Settings** -> **Input**. W oknie **Inspector** pojawi się zwinięta lista **Axes** zawierająca zdefiniowane inputy. Rozwiń ją, a zauważysz na niej m.in. pozycję **Horizontal** odpowiedzialną za sterowanie w lewo i w prawo (domyślnie kursory) oraz **Jump** obsługujący skoki (domyślnie spacja). Rozwijając te wpisy, możesz w polach **Negative Button** i **Positive Button** sprawdzić, jakie klawisze są do nich przypisane.

Żeby bohater poruszył się lub skoczył, gra musi zbadać, czy gracz nacisnął odpowiedni klawisz. Wykorzystamy do tego instrukcję warunkową if oraz klasę Input, która oferuje statyczną metodę **GetButton()** pozwalającą sprawdzić, czy podany input został wciśnięty. Potrzebny jest jeden if do sprawdzania sterowania prawo/lewo (**Horizontal**) i drugi do obsługi skoku (**Jump**). Aby przesunąć bohatera, użyjemy pola velocity, które jest strukturą **Vector2** (ma dwie zmienne), i metody **GetAxis("Horizontal")**, która zwraca wartości inputów, czyli -1 dla klawisza odpowiedzialnego za ruch w lewo i 1 dla ruchu w prawo. Chcemy zmieniać tylko prędkość w poziomie, zostawiając pionową bez zmian, bo bohater może już mieć jakąś prędkość w pionie (na przykład podczas upadku z platformy) i nie zamierzamy jej modyfikować. Wprowadźmy też w naszej klasie **PlayerMovement** publiczną zmienną **m_Speed** typu **float** (czyli zmiennoprzecinkową), żeby dało się zmieniać prędkość bohatera z poziomu edytora Unity. Wartości -1 i 1 mogą okazać się zbyt duże lub – w tym przypadku – za małe do naszych potrzeb, dlatego mnożymy je właśnie przez **m_Speed**:

```
m_Rigidbody.velocity =
new Vector2(Input.GetAxis("Horizontal") *
m_Speed, m_Rigidbody.velocity.y);
```

Do skoku użyjemy dostępnej dla obiektów klasy **Rigidbody2D** metody **AddForce()**. Podobnie jak velocity potrzebuje ona jako parametr struktury **Vector2**. Nasz **Vector2** jako X przyjmie zero, a jako Y wartość zwracaną przez metodę **GetAxis("Jump")** przemnożoną przez zmienną **m_JumpForce**, dodaną do naszego komponentu podobnie jak **m_Speed**. W zależności od skali naszych obiektów będziemy potrzebowali różnej siły, aby oderwać je od podłoża, bo **GetAxis("Jump")** zwróci nam tylko wartość 1, nie większą:

```
m_Rigidbody.AddForce(new Vector2(0,
Input.GetAxis("Jump") * m_JumpForce));
```

Pole velocity różni się od metody **AddForce()** tym, że pozwala nadać bohaterowi prędkość natychmiast, podczas gdy **AddForce()** robi to płynnie, rozpędzając go za pomocą nadanej siły. Polom **m_Speed** i **m_JumpForce** można nadać domyślne wartości, które pojawią się w oknie **Inspector** po rozwinięciu pozycji **Player Movement (Script)**, i dadzą się zmieniać z poziomu edytora Unity, bez grzebania w skrypcie:

```
public float m_Speed = 10;
public float m_JumpForce = 100;
```

Jeżeli bohater będzie np. przesuwał się zbyt gwałtownie lub skakał za wysoko, właśnie nimi będziesz mógł to poprawić – eksperymentuj, aż znajdziesz odpowiednie wartości.

Po wprowadzeniu wszystkich opisanych rozwiązań skrypt PlayerMovement powinien wyglądać tak jak w ramce „Skrypt PlayerMovement". Zapisz zmiany i uruchom grę przyciskiem play. Powinieneś teraz móc przesuwać bohatera na boki i skakać. Niestety skok w obecnym kształcie pozwala bohaterowi latać, jeśli przytrzymasz przycisk spacji – to dlatego, że gra nie sprawdza, czy w momencie skoku postać stoi na podłożu (wtedy skok powinien być możliwy), czy już unosi się w powietrzu (od którego nie powinno dać się odbić). W kolejnej części kursu dowiesz się m.in. tego, jak to naprawić. To, co zrobiliśmy w tym odcinku, trudno jeszcze nazwać grą, ale już teraz zachęcamy do dzielenia się linkami do swoich bardziej udanych projektów (ale nie gotowych plików exe, bo to może być niebezpieczne!) w odpowiednim temacie na forum CD-Action. |CDA|

Skrypt CameraFollow

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class CameraFollow : MonoBehaviour {

    public GameObject m_Target;

    // Use this for initialization
    void Start () {

    }

    // Update is called once per frame
    void Update () {
        transform.position = new Vector3(m_Target.transform.position.x,
        m_Target.transform.position.y, transform.position.z);
    }
}
```

Darmowe Unity kierowane jest do niezależnych twórców.

Unity w akcji

Z silnika Unity korzysta wiele gier z najróżniejszych gatunków i na różne platformy. Poniżej prezentujemy cztery głośne zeszłoroczne produkcje, które powstały dzięki tej technologii. Warto zauważyć, że trzy z nich znalazły się na naszej liście najlepszych tytułów A.D. 2015!

Angry Birds 2

Pillars of Eternity

Cities: Skylines

Ori and the Blind Forest

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: CD-ACTION, SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

Dzisiaj AR w dość poważnej tonacji, która w większości jest efektem „bulwersu" części czytelników na moje/nasze poglądy na temat... wychowywania nieletnich graczy (czy raczej tego, kto to powinien robić – my czy ich rodzice). Co jednak nie oznacza, że będzie tylko o tym i tylko na poważnie. Jak zwykle w AR. Miłej lektury!

POZORNIE ŻARTOBLIWY LIST

Droga załogo CD-Action. Piszę do Was ten z pozoru żartobliwy e-mail, ponieważ potrzebuję pomocy. W świecie, gdzie jutuberzy i burżuje przywłaszczyli sobie na własność wysoką jakość grafiki w grach, zostali jeszcze ludzie jak ja. Ludzie na marginesie graczy. To my musimy kombinować, aby nasze biedne i zakurzone maszyny udźwignęły ustawienia „niskie", a nawet „bardzo niskie". Codziennie zmagamy się z coraz wyższymi poprzeczkami stawianymi przez producentów gier. Nowe, lśniące, wspaniałe gry możemy podziwiać jedynie przez szybę od sklepu. Z żalem patrzymy na filmiki, w których za małą liczbę fps-ów uchodzi 50, a sami jesteśmy wniebowzięci, gdy dobijamy do 30. Błagam więc Was, wspomóżcie biednego gracza zepchniętego w czeluść świata gier.

[namiary pominęliśmy]

Drogi czytelniku, piszę do ciebie tę pozornie żartobliwą odpowiedź. Sam, chociaż nie mogę narzekać na zarobki (zakazano :P), gram w W3 na ok. 30 klatkach. Dlaczego? Otóż dlatego, że nie widzę sensu ładowania grubej kasy w komputer, szczególnie w momencie, gdy jako człek dorosły muszę myśleć przede wszystkim o tym, by zapewnić byt swej rodzinie, odłożyć coś na czarną godzinę itd. Więc jeśli ty i masa innych piszących takie listy liczycie, że się wzruszę i np. oddam wam 10% własnej pensji albo chociaż poślę niepotrzebne mi do niczego GF 980, które po testach leżą u nas w redakcji w stosach i się kurzą (bo przecież producenci/dystrybutorzy nie oczekują zwrotów wysyłanego do recenzji sprzętu...), to się cholernie przykro rozczarujecie.

Poza tym prawdziwie biedni ludzie nie piszą takich listów, bo ich w ogóle nie stać na komputer i podłączenie do netu. Wasza „bieda" mnie nie rusza, a raczej irytuje, bo zamiast ruszyć dupę sprzed kompa i zarobić na upgrade, czekacie, aż ktoś wam coś da, albo sępicie. Moje pierwsze sensowne pieniądze zarobiłem, mając lat 16, gdy przez miesiąc wakacji 8 godzin dziennie 6 dni w tygodniu kosiłem i grabiłem wrocławskie trawniki. A wiesz dlaczego? Bo marzyłem wtedy o pewnej dość drogiej rzeczy, a nie chciałem na nią żebrać kasy u mamy czy taty. Więc podsyłam ci cząstkę tej mojej nastoletniej dumy. Co z nią zrobisz, to twoja sprawa. Ale nie pisz już do CDA takich listów, bo naprawdę jedyne, co po nim mam chęć ci dać, to centralnego kopa w cztery leniwe litery.

MJ: No i zdenerwowałeś Smugglerka! Teraz będziemy mieć przez ciebie w redakcji jazdę przez cały dzień!

Pewnie znowu zamknie się w toalecie z zapasem kanapek i kartką na drzwiach: „Sztrajk!". I kupa.

9kier: Wspomogę cię radą, bo doświadczenie jest ważniejsze niż jakiekolwiek pieniądze – nie jedz żółtego śniegu, nie dotykaj językiem oblodzonej poręczy.

REAKCJE – CZYLI O MISJI I WYCHOWYWANIU

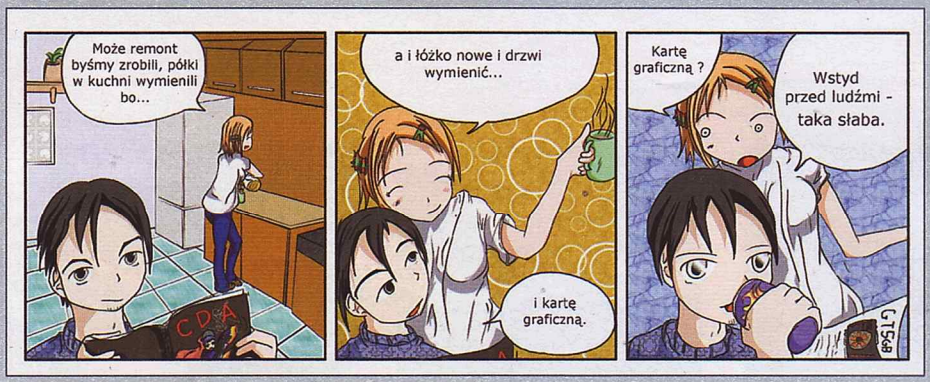
Moja/nasza reakcja na list „Będzie zasadniczo" w AR 11/2015 wzburzyła część czytelników...

Nawiązując do odpowiedzi na e-mail rodzica o promowanie zachowań z Action Redaction AR 11/2015: żenująca była ta wyśmiewająca odpowiedź (to listowanie „nie rób tego, tamtego"). Tak, tamten rodzic popełnił gafę, pisząc o wychowaniu, bo tak – to ONI przede wszystkim są od tego. Nie znaczy to, że macie być obojętni na wartości typu właśnie granie w jakąś sieczkę przez dzieciaka.

Nie jesteśmy obojętni, ale nie oczekujcie, że będziemy za was wychowywać wasze dzieci. Jak zobaczę czyjegoś dzieciaka beztrosko wbiegającego na ulicę, po której pędzą samochody, to go złapię za frak, co oczywiste. Ale nie uważam, że mam w CDA obowiązek edukować go w temacie „jak bezpiecznie przechodzić przez jezdnię".

9kier: Czego oczekujesz? Że znaczek PEGI będzie zajmował pół strony? Że pod koniec każdej recenzji będziemy przestrzegać czytelników, że jeśli nie są w odpowiednim wieku, to mają tej gry nie kupować? A może, że będziemy wymagać dowodów podczas rejestracji w naszym serwisie z kodami, a jak ktoś będzie zbyt młody, to jakiejś gry nie dostanie, mimo że za nią zapłacił?

KOMIKSY CZYTELNIKÓW CDA



Autor: Czarne Szkiełko

NOWY KONKURS

Jak co roku zapraszamy do tworzenia fajnych/dziwnych itd. haseł za pomocą literek nadrukowanych na grzbietach CD-Action (z rocznika 2015 – nie wolno używać liter z innych roczników). Fotki haseł nadsyłajcie na adres: cdaction@cdaction.pl z nagłówkiem „KONKURS GRZBIETOWY" (lub przysyłajcie zdjęcia w listach na adres redakcji, z takim samym dopiskiem na kopercie). Najlepsze z nich trafią na łamy AR, a ich autorzy otrzymają upominki. Konkurs do końca roku 2016.

Zapraszamy do zabawy!

Jesteście masowym medium i powinniście o tym pamiętać. Oznacza to, że a) nie możecie łamać prawa (czyli np. nawoływać do zabicia kogoś, no ale wiadomo – granie w grę 18+ przez dzieciaka to nie jest łamanie prawa, więc w sumie to go nie łamiecie, choć niesmak pozostaje, jeśli trafi na świadomego konsumenta CDA), ale też b) macie jakąś tam (jakkolwiek buńczucznie to brzmi) misję – jako że macie taki zasięg, dzieciaki was czytają i na nich to wpływa, co wy piszecie. Oczywiście tę drugą kwestię możecie pozostawić sobie (a ja oczywiście mogę skomentować jako konsument, który wydaje na CDA swoje ciężko zarobione grosze, że np. jest za mało tej misji, co też czynię), tj. mieć różne stopnie „wdupienia" tego tematu. Do momentu, gdy nie przeginacie – no i według mnie przegięliście.

„Misję" to mają media publiczne (narodowe?), finansowane z tego (między innymi) powodu przez budżet państwa z naszych podatków. My, oczywiście, staramy się przekazywać właściwe wzorce zachowań (zaprzeczysz?), ale to nie jest żadna „misja". To zwykła ludzka przyzwoitość.

9kier: A co jeśli ci powiem, że jako czasopismo rozrywkowe, a nie polityczne czy edukacyjne, nie mamy linii programowej, a co za tym idzie, wspólnej misji? Co jeśli każdy z nas ma swoją misję, którą realizuje na łamach pisma? Dla Smugglera ważniejsze jest to, by gracze nie okradali developerów z ich ciężkiej pracy. Dla mnie ważniejsza jest walka z szeroko pojmowaną dyskryminacją. Dlaczego niby to wszystko miałoby być mniej istotne niż krucjata związana z ograniczeniami wiekowymi?

Słabe są również teksty o charakterze „jestem sobie Smuggler, to moja prywatna opinia i mam to w dupie". Po pierwsze, to nie jesteś 9kier/Smuggler/ktokolwiek, tylko jesteś jakiś Tadeusz/Anna/Mieczysław + nazwisko itd. Legitymację dziennikarską(*) masz na nazwisko Smuggler czy na swoje prawdziwe nazwisko?

No i? Jestem sobie pan X. X. i prezentuję tutaj swoje prywatne poglądy na różne tematy, zwykle okołogrowe. Legitymacja dziennikarska nie zobowiązuje mnie do ich ukrywania. I jaka różnica, na jakie nazwisko jest wystawiona? Co to zmienia w tym konkretnym przypadku?

9kier: Pod absolutnie wszystkim, co pojawia się w CDA (czy w Poradniku League of Legends) z moją ksywką, mogłabym się podpisać nazwiskiem.

Po drugie, nie czytamy czasopisma „Smuggler's World" tylko „CD Action", magazyn o grach, więc – i tu w sumie rola redaktora naczelnego, który powinien wam co nieco wytłumaczyć odnośnie etyki, redakcji, dziennikarstwa, mechaniki kontaktów z ludźmi itd.

Czyli co, nie powinniśmy pisać „ja, moje, moim zdaniem", ale „my, nasz, zdaniem redakcji"? Ja, Smuggler, mówię: lubię sushi, nie lubię słuchać hip-hopu, lubię koty, nie cierpię fanatyzmu. A nie „redakcja CD-Action lubi coś tam". Ja nie trawię Dark Souls, Berlin uwielbia. To niby jaka ma być w tej sprawie „opinia CD-Action"?

MJ: AR to rubryka Smugglera i wkraczając w nią, wkraczasz do jego świata. Kropka.

Prezentujecie opinię redaktora czasopisma o grach. Już tutaj nie będę się wywodził na temat obiektywności/subiektywności (zostawmy ten temat, choć też trzeba to troszkę skorektować w stosunku do tego, jak się w tym temacie bronicie), ale sprecyzujmy: jest to czasopismo komercyjne, w którym realni redaktorzy o realnych imionach i nazwiskach wypowiadają opinie przez pryzmat właśnie medialności czasopisma. To nie jest ulotka rozdawana na ulicy, na której można napisać, co się chce, i będzie się za to odpowiadać osobiście, widać, że to jest tej pojedynczej osoby opinia i można tam to mieć „w dupie" (i oczywiście odpowiadać za to, co tam się napisało).

No właśnie, prezentuję swoją subiektywną opinię na łamach czasopisma o grach. Póki nie narusza ona prawa i dobrych obyczajów, to nie widzę problemu. A za każde słowo, które napiszę na łamach, biorę pełną odpowiedzialność moralną i karną. O co więc chodzi? Że w komercyjnym piśmie nie ma miejsca na indywidualizm i subiektywizm? Naprawdę? Serio?!

Tutaj macie jeszcze warstwę czasopisma (rola redaktora, który co nieco odfiltruje, coby nie było skandalu) + to, że już tak nie jest najważniejsze, co wy macie „w dupie", ale piszecie jako redaktor czasopisma.

Uważasz, że redaktor czasopisma nie ma prawa czegoś „mieć w dupie" (z całym szacunkiem, ale nie przypominam sobie, żebyśmy takie deklaracje składali na łamach, ale rozumiem, że tak odbierasz frazy „nie interesuje mnie to" czy „to nie moja sprawa")?

9kier: Swoją drogą, gdyby w Info pojawiały się tylko informacje o rzeczach, które mnie prywatnie obchodzą, ten dział byłby wypchany indykami, strategiami, przygodówkami i roguelike'ami. A jednak znajdujesz tam choćby gry sportowe (trudno mi wyrazić słowami, jak bardzo mam je gdzieś), a gdyby się zdarzyło cokolwiek ciekawego w dziedzinie symulatorów, też znalazłbyś tam o nim informację. Dużo zależy od specyfiki działu.

To chyba zmienia postać rzeczy czy nie? Mógł redaktor naczelny wam powiedzieć: „słuchajcie, macie dowolność, byle sprzedaż była i byle było fajnie", ale może zapomniał wysłać co niektórych świeżaków na jakiś kurs redaktorsko-dziennikarski, na którym będzie coś więcej niż tylko „piszę sobie i mam to w dupie".

Proponuję ci zatem przeszkolić redaktora naczelnego z etyki biznesu. Zapraszamy do złożenia oferty na takowe szkolenia w wydawnictwie.

MJ: Tak bez ulicznej pikiety na początek? Jakieś to takie niepolskie.

Także nie jest tak, że „oziacie, piszę dla CDA, mogę se pisać, jakie mam zdanie",

„Miała być demokracja, a tu każdy gada, co chce" © Lech Wałęsa. Oczywiście, że właśnie tak. Mogę, a nawet powinienem. Oczywiście nie chodzi o to, żebym w piśmie dla graczy zaczął omawiać swoje prywatne stanowisko w sprawie, powiedzmy, in vitro, polityki zagranicznej rządu itd. Ale póki trzymam(y) się szeroko pojętej tematyki growej, to mam pełne prawo głosić na łamach „jakie mam zdanie" w kwestii PEGI, brutalności w grach itd., itp.

tylko piszecie jako <imię + nazwisko>, redaktor, dla masowego medium, magazynu o grach, mającego pewną grupę czytelników – całkiem konkretną grupę, tak liczbą, jak i charakterystyką. Połowę z tego powinien wam powiedzieć redaktor naczelny, ale coś chyba zawodzi.

Zdecydowanie. Myślę, że biczowanie przy wrocławskim pręgierzu powinno mu przywrócić rozsądek i nawrócić na Słuszne Wartości. Przynieś bat. Będziesz na oczach ludzi bił Kuca.

To nie jest samowolka, róbta, co chceta itd. – sami chcecie rodzicom powiedzieć, że to ich rola, by wychować, a jednocześnie reprezentujecie „wdupiemienie" w istotnych tematach.

Bo powinienem koniecznie być zaangażowany we wszystkie problemy i istotne tematy tego świata? Nie sądzę.

9kier: Jak wyżej – coś, co jest istotne dla ciebie, niekoniecznie jest istotne dla kogoś innego. PEGI nie ma mocy prawnej: w szkole średniej w Kędzierzynie-Koźlu powstaje np. klasa e-sportowa z Counter-Strikiem: GO (PEGI 18).

Inna sprawa, że to wszystko to i tak jeden wielki kramik reklamowy wydawców gier – to przecież wiemy. No wiem ja, ale dzieciaki nie wiedzą. Czytają i biorą za pewnik.

Wszyscy przecież wiemy, że Ziemia jest płaska, ale wiadomo, plebsowi się wmawia, że jest okrągła, bo to nakręca biznes. Ale my, kumaci i dorośli, nie damy się nabrać na tę prymitywną propagandę i Swoje Wiemy (i Nic Nas Nie Przekona, Że Białe Jest Białe). Spoko. Tylko czemu od „kramiku" oczekujesz, że będzie Spełniał Misję? No sorry, albo masz nas »

w końcu za Poważne Medium z Misją albo Komercyjny Kramik, zdecyduj się.

A nie jestem pewien, po tych kilkunastu latach czytania CDA, czy w ostatnich latach co nieco się nie rozbestwiliście. Za dużo luzu, poziom leci. I nie, nie poziom literacki – na tym się nie znam. Czuję, że poleciał poziom wartości, jakiejś takiej inteligencji w pisaniu, również odpisywaniu na listy.

Hehe, no tak, bo jak się porówna ten przeintelektualizowany AR z przełomu wieków z obecnym, to widać od razu, że poziom rubryki poleciał na intelektualną mordę. Kiedyś to wyłącznie ambitne przemyślenia itd., a teraz to tylko takie tam podśmiechu... podśmiemałepenisy.

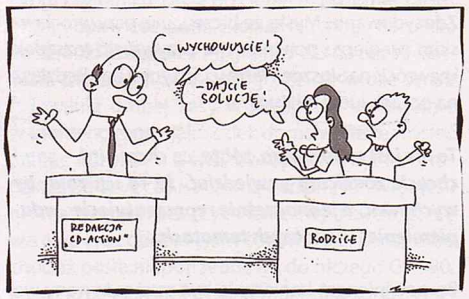
MJ: Czyli, cytując antyfańskich klasyków: „Spadamy na psy", „Staczamy się", „Obniżamy poziom". Biorąc pod uwagę, ile razy to słyszeliśmy, to już dawno powinniśmy przekopać się na drugą stronę planety i zacząć od nowa.

E-mail koniecznie do przeczytania przez redaktora naczelnego. Może więcej takich e-maili jest, może coś to zmieni.

(*) Cokolwiek, jakiś papier na to, że pracujesz w mediach / jesteś dziennikarzem / papier informujący, że możesz wejść na targi itd.

Miłosz, czytelnik od początku

Na wszelki wypadek posłałem go też do ONZ i Białego Domu. Drogi Czytelniku Od Początku. Jeśli przez 20 lat lektury CDA jeszcze nie załapałeś, na czym polega wolność słowa i prawo do głoszenia własnych poglądów, to teraz też cię nie przekonam. Dlatego list ten zamieściłem raczej z nadzieją, że poczytają go także ludzie z nieco bardziej otwartymi umysłami. I im mówię – nie będziemy was w niczym wyręczać. Ale czasem możemy wam w niektórych sprawach troszeczkę pomóc.



MJ: Jak na przykład w jedzeniu pizzy (przekaz podprogowy, przekaz podprogowy).

Czytam, czytam i nie wierzę...

Twoje przekonania religijne nas nie interesują.

MJ: Witaj w klubie. Weź sobie pączka, nalej kawy i stań w kolejce.

„Nie mówimy ludziom, że mogą się oparzyć gorącą kawą. (...) niewiele rzeczy na świecie działa tak mega zachęcająco jak zakaz". Mało tego, na następnej stronie jest list o nieletnich grających w gry > 18. I tu nagle odpowiedź, że od wychowywania dzieciaków są rodzice i to oni powinni im powiedzieć, co jest dobre. I wisienka: „ale czy jeśli powiem «to jest niefajne, nie róbcie tego», to posłuchają? Śmiem wątpić, bo zakazany owoc kusi".

COSPLAY

Jesteś cosplayerem i chciał(a)byś zobaczyć swoje zdjęcie na łamach AR? Wyślij je do nas (cdaction@cdaction.pl), najlepiej z paroma słowami o tym, jak zrobiłeś(-aś) strój, ile ci to zajęło itp. Możesz załączyć więcej fotek – te, które nie zmieszczą się na łamach, trafią na naszą płytę.

Nieudolny Cosplay, ale herbatka dobra
Strona: *www.facebook.com/NieudolnyCosplay*
Postać: *Mroczny Elf*
Gra: *TES, Warhammer*
Fotograf: *Sebastian Gil*

To było nasze drugie podejście do cosplayu, zrobienie obu strojów zajęło nam około miesiąca. Wielu pewnie się zastanawia (tak naprawdę to nikt), dlaczego elfy, a to proste... Ponieważ tak. :)

I tak sobie teraz myślę, po kiego cala ta krucjata przeciwko piractwu, że jest be, że to tak jakby komuś ukraść samochód, blah blah... Generalnie z piractwem walczycie srogo i uświadamiacie ludzi, że to jest „be" (i słusznie), ale PEGI „meh", zakazany owoc smakuje najlepiej i nawet jakbyśmy piętnowali, to i tak nic z tego. W związku z tym pytania moje są następujące:

1. Czy nieprzestrzeganie PEGI jest mniejszym złem niż piracenie? (Zdaje sobie sprawę, że PEGI jeszcze nie ma mocy prawnej, ale chyba to nie jedyny powód?).
2. Skoro nie jesteście ośrodkiem wychowawczym, dlaczego ciągle piętnujecie piractwo, a ograniczenia wiekowe już nie?
3. Czy w takim razie w obu tych przypadkach to nie rodzice powinni brać za to odpowiedzialność?

3vil

Sprawa jest prosta – jeśli czuję wewnętrzny przymus, by uświadomić komuś, że w jakiś sposób czyni zło, to nie widzę problemu, by o tym napisać. Dlatego od lat tłumaczę, że „piractwo jest be", bo bardzo mnie wkurza, jak słyszę „ale to nic złego, nikogo nie okradam, a nawet robię im reklamę" itd. Podkreślam – robię to, bo chcę. Natomiast jeśli ktoś mi powie np.: „waszym obowiązkiem jest tłumaczenie dzieciom, że codziennie powinny myć zęby", to choć w sumie uważam, że i owszem, powinny, to nie czuję tutaj wewnętrznego ciśnienia, by o tym pisać... więc nie piszę. Od czegoś są rodzice, nie? Więc tu masz odpowiedź na pytania nr 2 i 3. Co do nr 1 – trudno porównywać, bo to trochę „co jest gorsze – przebieganie ulicy na czerwonym czy dręczenie kolegi z klasy, bo jest rudy". Dla mnie osobiście piracenie jest gorsze. Choćby dlatego, że jest jak najbardziej sklasyfikowane w KK jako przestępstwo.

POWIAŁO OLDSKULEM

Jestem waszym czytelnikiem od dopiero 3 lat. Mam do Was, redakcji, kilka pytań :)

Pytanie 1. Kto wpadł na pomysł stworzenia magazynu CD-ACTION?

A, taki jeden. Nie znasz zioma. Na imię ma Wania. I obyś go nie poznał.

Pytanie 2. Na jakich grach się wychowaliście?

Berek, w strzelanego, chowanego, piłkę aż do obiadu itd. Odpalane na konsoli Real Life.

9kier: W podchody, szachy, makao!

Pytanie 3. Konsole stacjonarne, konsole przenośne czy pecety? Na czym najbardziej lubicie grać?

Ja uwielbiam grać na waszych nerwach. CormaC na gitarze. 9kier na konwentach. Aktor na scenie. Allor na tronie.

9kier: No już, już, nie szalej z tymi konwentami! Na nosie i na zwłokę, to moje ulubione.

Pytanie 4. Co najczęściej robicie w czasie wolnym?

Co to jest czas wolny?

To by było na tyle :) Dzięki redakcji za odpowiedzi.

MaGnEs :)

Nadal chcesz dziękować? :)

NA LISTY ODPOWIADAŁ
TERCET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER

Zilustrował Marek Lenc
Więcej rysunków Marka Lenca na DVD.

W PRENUMERACIE ZAWSZE TANIEJ

* OSZCZĘDZASZ PIENIĄDZE
* NIE OBCHODZĄ CIĘ PODWYŻKI CENY PISMA

13 kolejnych wydań CD-ACTION w cenie 179 zł

13 podwójnych wydań CD-ACTION

wysyłanych na jeden adres

(duża oszczędność, jeden egzemplarz w cenie 12 zł)

w łącznej cenie 312 zł

12 kolejnych wydań CD-ACTION + 12 kolejnych wydań PC FORMATU

w cenie 221,70 zł

Sprzedaż numerów archiwalnych: prenumerata@bauer.pl

WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

1. Wysyłki egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi – koszt dostawy ponosi Wydawnictwo. Termin dostawy zgodny z Regulaminem Poczty Polskiej. Prezenty wysyłamy listem poleconym, za pośrednictwem Poczty Polskiej, w terminie do dwóch miesięcy od daty otrzymania wpłaty. Prezenty nie podlegają zamianie ani wymianie na gotówkę. W szczególnych przypadkach zastrzegamy sobie prawo wysyłki innego prezentu o zbliżonej wartości.

2. Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie Zamawiającego.

3. W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 22 517 05 31 w godz. 9-16 lub wysłać e-mail na adres: prenumerata@bauer.pl.

4. Reklamacje płyt CD: tel. 71 341 20 83 w. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl.

5. Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu cywilnego oraz Ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajduje się w Regulaminie sklepu, na stronie prenumerata.bauer.pl.

6. Prosimy o wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych w celu realizacji zamówienia i w celach marketingowych Wydawnictwa Bauer Sp.z o.o., Sp.k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa, także w przyszłości:
a) produktów własnych Wydawnictwa,
b) produktów, ofert specjalnych, starannie wybranych podmiotów współpracujących z Wydawnictwem.

Prenumeratę możesz kupić: ■ telefonicznie, dzwoniąc pod numer 67 354 16 05 ■ e-mailem prenumerata@bauer.pl ■ na stronie prenumerata.bauer.pl ■ faxem 22 517 05 30

NA DVD

Wszystkie opisywane programy i gry zostały sprawdzone za pomocą najnowszych wersji programów antywirusowych. Warto mieć na dysku C (niezależnie od tego, gdzie instalujesz grę lub program) ok. 10 GB wolnego miejsca. W przeciwnym przypadku instalacja może nie zakończyć się pomyślnie.

REKLAMACJE PŁYT: tel. 71 341 20 83, wew. 203,
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
• Zanim napiszesz, przeczytaj: www.cdaction.pl/reklamacje

ZAWARTOŚĆ

PEŁNE WERSJE

BioShock 2 ..... DVD1
King's Bounty:
Wojownicy Północy PL DVD2

FREEWARE

Bleed Off DVD1
Cinakra DVD2
Dolly DVD2
Doorway DVD2
Downfall DVD1
General Rusty DVD2
Maur's Maze DVD1
Mechanical Knight 2 ..... DVD2
Medieval Dream DVD2
Night Blights DVD2
Origin of Destiny DVD2
Papair DVD1
Plasmia DVD1
Portal of Doom: Undead Rising DVD2
Sim Hero DVD2
SturmFront: The Mutant War DVD1
Terrorfugi DVD2
Unstable DVD2

GALERIE

Indivisible DVD1
Steel Ocean DVD1

MODULATOR

Mody do Wiedźmina 3 ..... DVD1

BONUSY

ActionMag DVD1
Esensja DVD1
FAQ – wersja 3.3.2 ..... DVD1
Tapety DVD1

NA LUZIE DVD1
GRY RODZINNE DVD2
ZWIASTUNY DVD1, DVD2

PEŁNA WERSJA GRY

BIOSHOCK 2

GATUNEK: FPS

18 ➤ PRODUCENT: 2K GAMES ➤ WERSJA PL: BRAK ➤ OCENA W CDA: 9 (03/2010) ➤ MULTI: BRAK ➤ PC: WIN VISTA/7/8/10, CPU 2,4 GHZ, 2 GB RAM, GF 7800 GT/ ATI X1900

Kontynuacja jednej z najciekawszych gier ostatniej dekady, w trzech przynajmniej aspektach lepsza od swego znamienitego prekursora. Otwiera przed nami Rapture – tę tragiczną utopię Andrew Ryana – na 10 lat po wydarzeniach z „jedynki". Tym razem protagonistą jest dawny antagonista – Big Daddy. Ten nasz różni się od innych „tatusków" – to prototyp, którego pochodzenie znajdzie wyjaśnienie w grze. Zamknięty jest wprawdzie, jak oni, w charakterystycznym pancerzu nurka głębinowego i wyposażony w ikoniczne wiertło i kołkownicę, ale pozostaje znacznie bardziej ludzki niż monstra strzegące „siostrzyczek". Może, a nawet musi jeść i używać apteczek, ma też możliwość korzystania z bioshockowych mocy – plazmidów dających władze nad elektrycznością, ogniem, lodem czy rojem pszczół.

Nową jakością w BioShocku 2 jest jednoczesne używanie broni i mocy – wcześniej niezbędne było nieintuicyjne przełączanie się pomiędzy nimi. To pozwala znacznie sprawniej mierzyć się z zagrożeniami Rapture – dużo bardziej agresywnymi splicerami i zwłaszcza „siostrzycami". Te ostatnie to strażniczki nowego ładu miasta – gwardia przyboczna samozwańczej Matki, stanowiącej nemezis gracza. Zachwycający w BioShocku 2 jest także projekt poziomów (pojawiły się też podwodne!) i jeśli czegoś mi żal, to tylko tego, że mógł być – a tak wynika z wyśmienitego albumu poświęconego produkcji gry – jeszcze

REDAKCJA
ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław

Redaktor naczelny: Maciej Kuc
Zastępca redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Michał Kuszewski, Tomasz Matusik, Aleksander Olszewski, Izabela Pogiernicka, Jacek Smoliński, Mateusz Witczak
Stali współpracownicy: Michał Amielańczyk, Dawid Bojarski, Aleksander Borszowski, Grzegorz Karaś, Marcin Kępski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Paweł Raban, Tymon Smektała, Maciej Smoliński, Magdalena Ziemba
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn

Reklamacje płyt DVD:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
Dominika Dziosa-Józefiak
71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław
Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
tel. 22 517 05 31 (do 5)
Biuro reklamy:
Lidia Ukleja, tel. 22 516 35 02
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Tomasz Namysł
Członkowie zarządu: Andrzej Choynowski, Sławomir Bandurski
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka

Druk: Drukarnia BDN Sp. z o.o, Sp. K.
Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.
ISSN 1426-2916
Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

10 zł zniżki

na ubrania ze sklepu

www.OtherTees.com

OtherTees.com to serwis przede wszystkim oferujący unikatowe koszulki. Każdy wzór nadruku (wśród nich artystyczne interpretacje i mashupy wielu dzieł popkultury, w tym gier) dostępny jest jedynie przez 48 godzin, po czym znika na zawsze. Nasz kod (do pobrania z kody.cdaction.pl i wpisania w polu Rabat przed dokonaniem zapłaty) ważny jest również na pozostały odzieżowy asortyment serwisu – można go użyć do 9 lutego.

lepszy i zawierać np. odwrócone więzienie. Niemniej nawet w obecnej postaci scenerie robią niezapomniane wrażenie i choćby dla nich warto poznać ten nieśmiertelny klasyk.

Uwaga, BioShock 2 powiązany był niegdyś z Games for Windows Live (pamiętacie jeszcze?) i w chwili zamknięcia systemu **odrębny tryb multiplayer gry po prostu przestał działać**. A szkoda, bo jego kombinacyjny charakter naprawdę mógł się podobać. *[gem]*

GATUNEK: STRATEGIA

12 **PRODUCENT:** 1C COMPANY **WERSJA PL:** NAPISY **OCENA W CDA:** 8 (13/2012) **MULTI:** BRAK **PC:** WIN XP/VISTA/7/8/10, CPU 2,6 GHZ, 1 GB RAM, GF 6600, 128 MB

Przed wami kolejna odsłona KB, czyli **alternatywy dla znudzonych albo zniesmaczonych kierunkiem, w którym zmierza cykl HoMM**. Kto grał w jedne KB, grał we wszystkie, bo tak naprawdę to ciągle ta sama gra, tyle że poddawana rozmaitym retuszom. Ale – czy to źle?

Stąd znów standardowy początek, czyli „synu, mamy problem, nasze królestwo najechali nieumarli i trzeba ich powstrzymać", który jednak rozwija się w skomplikowaną fabułę, której mógłby pozazdrościć niejeden erpeg – zdrady, wykorzystywanie bohatera do własnych celów, twisty itd. Rzadko kiedy gram w strategie dla fabuły – w KB się da.

Grafika, choć niemal niezmieniona od początków cyklu, nadal cieszy różnorodnością lokacji oraz baśniowym wysmakowaniem. Owszem, wyraźnie widać już przaśną „kanciastość" modeli postaci i niepowalającą jakość tekstur... ale to nawet ma swój „wintydżowy" urok; ot, zestarzała się w ładny sposób. Natomiast muzyka zniosła upływ lat bez najmniejszego szwanku.

Dziwi nieobecność trybu multi. Ta produkcja jest przecież do niego wręcz stworzona. Bardzo brakuje mi też pojedynczych misji czy minikampanii. Nie da się również ukryć, że gra w swoim czasie roiła się od bugów, ale na szczęście kolejne patche dość skutecznie je pousuwały. Tak czy siak – warto poświęcić jej te 40--50 godzin. Fani strategii, fani Wikingów – coś dla was! *[Mac Abra]*

UWAGA – gra do uruchomienia wymaga pobrania kodu na Steam. Pobierzesz go z naszego serwisu kody.cdaction.pl, w którym należy wpisać klucz znajdujący się na płycie DVD 2 dołączonej do tego numeru CD-Action. Aby pobrać kod, musisz założyć konto w serwisie (to nie jest to samo konto, co na naszym forum!). Warto to zrobić, gdyż oprócz gwarantowanych dodatków nasi czytelnicy dostają systematycznie bonusy, np. możliwość wzięcia udziału w zamkniętych beta-testach gier czy atrakcyjne zniżki w sklepach.

KODY

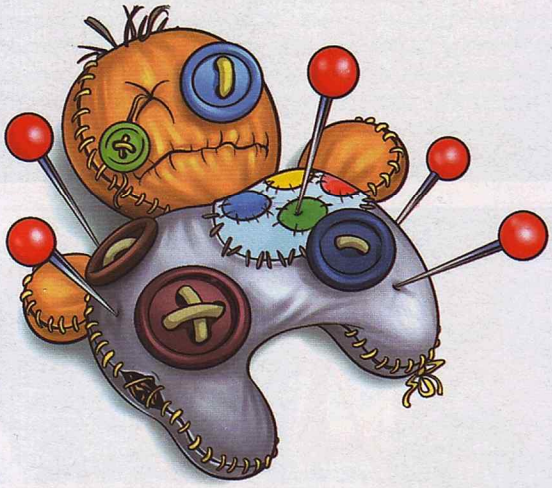
KODY DO ARMORED WARFARE O WARTOŚCI PONAD 70 ZŁ!

Tym razem mamy dla was wirtualne dobra do Armored Warfare – tej drugiej, nowszej i zdaniem części graczy ciekawszej gry o czołgach. Są to **siedem dni konta premium**, dającego 50% więcej zdobywanych kredytów oraz reputacji, i **boost na 7 dni na 50% dodatkowych kredytów oraz reputacji**, co łącznie daje dwukrotnie więcej zdobywanych pieniędzy i ekspa! Aby je zdobyć:

– wejdź na stronę **aw.my.com**,
– zaloguj się (w prawym górnym rogu strony) lub zarejestruj,
– znajdź opcję Profil (na pasku w centralnej części strony) i kliknij ją,
– w polu Wpisz kod promocyjny podaj kod pozyskany ze strony **kody.cdaction.pl**.

Uwaga, kod działa raz na konto i daje dwa boosty, które po zalogowaniu się do gry znajdziesz pod ikoną błyskawicy przy prawej krawędzi ekranu garażu. Aktywować je można w późniejszym terminie – najlepiej wtedy, kiedy naprawdę masz czas na grę. Co więcej, użyć ich można naraz, zyskując podwójne wartości kredytów i reputacji przez tydzień, lub po kolei, zapewniając sobie w praktyce dwa tygodnie konta premium.

Miłej zabawy i... do maszyn!
Kody są ważne do 30 czerwca.



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Gdy gracze przeglądający kod Destiny dokopali się do śladów płatnych boostów dających bohaterowi 25. poziom bez konieczności żmudnego grindu, Bungie szybko oznajmiło, że to tylko pozostałości starej mechaniki i nie zamierza ich wprowadzać do gry. Po czym w połowie grudnia studio zaimplementowało owe ulepszenia, dostępne za marne 45 dolarów. Ci, którzy z nich skorzystają, to najwyraźniej leniwi ludzie gorszego softu. A przy okazji dowiedzieliśmy się, na ile Bungie wycenia swoją reputację.

Tuż przed Nowym Rokiem ukazało się DLC (płatne) do Rock Banda 4, na którym pojawiły się m.in. piosenki Justina Biebera i One Direction. Czy nie prościej i taniej od razu włożyć sobie dwa palce do gardła? Twórcom gry przypominamy na wszelki wypadek, że ich dziecko nazywa się ROCK Band, a nie boysband. A to, że gramy tam na plastikowej gitarze, nie oznacza, że trzeba nam zaraz serwować plastikową muzykę.

Wielu graczy logujących się w czasie grudniowych świąt na Steama przecierało oczy ze zdumienia, bo nagle widzieli na ekranach cudze konta (łącznie z ich zawartością, numerami kart kredytowych, możliwością kasowania gier itd.). Krótko mówiąc, rzutem na taśmę Valve wskoczyło na podium w kategorii „wtopa roku 2015".

Pamiętacie, jak Kojima zrobił grę, w której zła organizacja niszczy dorobek życia głównego bohatera, wyłącza go na jakiś czas z akcji, a potem zmusza do odbudowania swojej dawnej instytucji od nowa pod tą samą nazwą i zarabiania na życie przez kontrakty? Sztuka naśladuje życie, życie naśladuje sztukę – oby tylko Hideo nie miał w planach porwania członków zarządu Konami balonem z „You Spin Me Right Round" lecącym w słuchawkach.

Konami zabroniło zresztą Kojimie przyjazdu na The Game Awards, by mógł odebrać nagrodę dla Phantom Paina. Tym samym Japończycy, od jakiegoś czasu bardzo starannie niszczący swą reputację, na ostatniej prostej zasłużenie wyprzedzili EA i Ubisoft w ubiegłorocznym wyścigu o tytuł „Firmy Po Prostu Najgorszej". Włożyli w to wiele serca i ambicji, więc gratulujemy zasłużonego sukcesu.

Są nadzieje na przebudzenie starwarsowej strzelaniny 1313, którą to jakiś czas temu oficjalnie złożono do grobu. Ale że oglądało się sporo horrorów, troszkę się boimy, czy takie nekromantyczne praktyki nie sprawią, że ta gra powróci niczym mroczne widmo. Pomimo tych obaw liczymy w głębi ducha, że będzie to jednak nowa nadzieja dla graczy i nie okaże się zwykłym sithem.

CD Projekt Red nie żegna się na zawsze z Wiedźminem, bo wedle studia „to byłoby nie fair wobec fanów". Tłumacząc z pijarowego na polski: „bo tylko idiota zarzynałby kurę ze złotymi jajami". I dobrze. Skoro sam Sapkowski pękł i mimo wielu wcześniejszych stanowczych oświadczeń jednak wrócił do Geralta, to gratulujemy Redom zdrowego rozsądku i nieskładania butnych deklaracji bez pokrycia.

Szef Apple'a Tim Cook spróbował ostatnio wzuć buty Steve'a Jobsa (+5 do zuchwałości), promując nowego iPada Pro. „Po co miałbyś kupować PC? Nie, serio, po co?", pytał – głupio, bo głupio – przekonany o tym, że jego drogie, cienkie, płaskie, delikatne i (jak uczy historia) wymagające wymiany co dwa-trzy lata dziecko o ograniczonej funkcjonalności i zamkniętej architekturze jest w stanie zastąpić poczciwego biurowego blaszaka. W kolejnej odsłonie zaprezentuje najnowszego iPhone'a i ogłosi idealnym następcą młotka.

Microsoft zagroził, że XBO nie będzie jego ostatnią konsolą. W sumie dobrze – wypadałoby wreszcie dobić do tych 1080p w dużych grach, bo wstyd.

Po 18 latach powstał remaster kultowego Turoka. Po obejrzeniu gameplayu (recka w numerze) już wiemy, dlaczego pamiętaliśmy go jak przez mgłę.

Wyobraźcie sobie, że wchodzicie sprawdzić coś na Silent Hill Wiki, a tam w każdym artykule znajduje się tyrada na temat „okaleczania dziecięcych penisów". Alex Shepard, jeden z adminów encyklopedii jakiś czas temu stwierdził, że zrozumiał serię lepiej niż ktokolwiek inny i że jednym z jej motywów przewodnich jest „horror obrzezania", który w bezwzględny sposób niszczy męską psychikę i który rzekomo motywuje głównego łotra w Silent Hill 4 do kolejnych morderstw. W efekcie tych działań sam został wycięty z pełnionej funkcji.

W renomowanych salonach sprzedaży, czyli na półkach pewnego owadziego sklepu spożywczego, znaleźliśmy fascynującą lekturę – to „Ta Książka Cię Kocha" autorstwa PewDiePie'a, dzieło najsłynniejszego jutubera na świecie. Chociaż nie tylko jego, lecz także ghost photographera oraz ghost graphic designera, którzy wypełnili 256 stron ogromnymi obrazkami (na niektórych jest nawet PewDiePie!), a potem na każdy nałożyli krótkie teksty z leciwych demotywatorów, typu „Ten, kto zawsze jest pijany, nigdy nie ma kaca". Wydawca reklamuje: „Współczesne życie pociąga za sobą masę wyzwań i problemów. PewDiePie ma odpowiedź na każde z nich". Wychodzi na to, że odpowiedź to kwejk.pl. Po lekturze mamy tylko jedno pytanie – kto to kupi? Podpowiedź: odpowiedź się rymuje.

Na koniec nietypowo, ale tego typu inicjatywy nie mogą pozostać bez pochwały, bo w Szpilach potrafimy docenić cudzą perfidię. Chylimy zatem czoła twórcy najbardziej zakręconego easter egga ostatnich lat i graczom, którzy go rozgryźli. Pojawił się on na nowej mapie do Battlefielda 4, Dragon Valley, i do rozwiązania wymagał kolejno: zauważenia niewielkiego emblematu na jednym z filarów świątyni, odczytania kodu Morse'a po białorusku z migającej latarni, odnalezienia siedmiu mikroskopijnych przełączników na całej mapie, rozwiązania skomplikowanej i wymagającej ścisłej współpracy ośmiu osób zagadki logicznej o warunkach zmieniających się z każdym meczem, odczytania kolejnej wypikanej wiadomości, odwiedzenia innej mapy, odnalezienia i rozszyfrowania zniekształconego nagrania, wykonania podstawowych operacji arytmetycznych na całkiem sporych liczbach, odczytania jeszcze jednej wiadomości w kodzie Morse'a, odwiedzenia jeszcze innej mapy i tam wreszcie wklepania indywidualnego kodu na ukrytej klawiaturze. Wszystko po to, by odblokować unikatowy kamuflaż. A wy mówicie, że przeginamy z naszymi przekazami? Wyzwanie przyjęte! ***[Smg, Cross & enki]***

Pojawiły się pierwsze zdjęcia z filmu „Assassin's Creed" z Michaelem Fassbenderem. Internauci nie czekali długo, by je „spatchować" tak, aby bardziej odpowiadały growej rzeczywistości.